

GAME PS PLAYERS

遊戲誌PS VOL.005
HK$18 2001.02.14 www.gameplayers.com.hk

業界3「S」巨頭
SEGA、SQUARE、SCE之最新動向

新作推介Z.O.E.

ARMORED CORE-ANOYTHER AGE 最新情報！

公開極秘DATA
BOMBERMAN LAND/ROCKMAN X5

ZONE OF THE ENDERS
Z.O.E



互動遊戲誌第61集
2月16日於互動電視上映

沙田大會堂外惡徒逞兇
暴徒騷擾美少女訪問





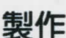
【本刊訊】農曆年初五本公司人員在沙田大會堂外訪問兩屆Cyber Girl期間，一名員工突然被兩名自稱惡徒及暴徒男子拳打腳踢，本刊攝影師緊守崗位繼續拍攝未有上前勸阻。老細對此做法大為讚賞。

其後證實兩名兇徒仍本公司員工，其中一人與受襲者素有積怨，而另一人曾有精神病記錄及需長期服藥。此次病發其解釋：「我食多咗藥！」

受襲員工對此事不與追究，他認為：「同事打我多數想增加收視，佢哋都係為公司好啫！」

逢隔周五於互動電視上映





互動遊戲誌由 MULTIMARKETS Int'l Ltd. 製作

如有意見，可電郵到gamemag@netvigator.com

互動遊戲誌

Future in the New World

舊的不去 新的不來

2001年2月24日，
HYPER PC PLAYER 走向另一新紀元，
邀請您跟我們一起脫胎換骨，

破舊立新。



HYPER 電腦遊園地
PC PLAYER

2月24日出版（隔週推出）每本**20元**正

CONTENTS

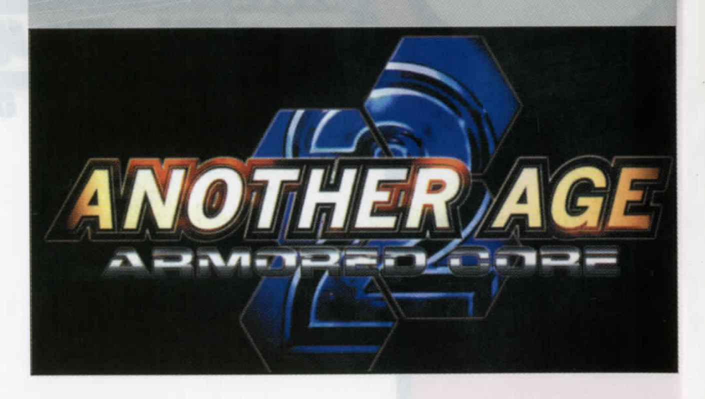
GAMEPLAYERS PS
VOL.005
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年2月24日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ

新GAME推介
Z.O.E.
PAGE 14

業界3「S」巨頭
SEGA,SQUARE,SCE
之最新動向
PAGE 10

首批網上對戰遊戲
ARMORED CORE ANOTHER AGE
PAGE 8



復活！
HYPER NEOGEO WORLD
PAGE 12





VOL.005
volume.005. 24.02.2001

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



攻略啟動！
054>鬼武者



揭開！所有卡取得方法！
094>BOMBERMAN LAND



全面介紹！
042>METAL SLUG X



再來！三國誌
018>決戰II

DEPARTMENTS

頭條新聞 8
EDITOR REVIEW 6
POCKET PLAYER 50
腦人谷 100
業務二課 121
攻略研究所 92

NEW GAME EXPRESS

Z.O.E. 14
決戰II 18
ARMORED CORE ANOYTHER AGE 22
GRAN TURISMO 3 A-spec 24
SHADOW HEARTS 26
TRUE LOVE STORY 3 28
超級機械人大戰α外傳 30
Eithea 32
EMBLEM SAGA 34
DEVIL MAY CRY 36
POIPONIE'S IN 37
PHASE PARADOX 38
beatmania打打打 39
PARAPARA PARADISE 40
SD GUNDAM英雄傳 41

NOW ON SALE

METAL SLUG X 42
ONi 46
PANZER FRONT bis 48
三國誌VII 49

HOW TO WIN

鬼武者 54
TALES OF ETERNIA 66
SUPER HERO作戰達爾達魯的野望 78

GPX

JP-IDOL SNIPER 104
ANIME PARADISE 105
VISAUL SOFT／有碟話碟 106
Toy Raider 107
GP劇場 108
懷古錄 109
讀者廣場-駱克道33號 110
讀者廣場--GPS美術學會 112
讀者廣場--Reader's Land 113
讀者廣場--我問你答 114
讀者廣場--Ranking 天國 115
秘の卷 116
漏網之娛 118
SNK專頁 120
遊戲終審庭 123
DC FREAK 124
遊戲發售時間表 125
編輯揭示板 128

GAME INDEX

ACT
ARMORED CORE ANOYTHER AGE 22
METAL SLUG X 42
ROCKMAN X5 99
ONi 46
Z.O.E. 14

AVG
BLOOD THE LAST VAMPIRE 84
DEVIL MAY CRY 36
PHASE PARADOX 38
SHADOW HEARTS 26
鬼武者 54

ETC
BOMBERMAN LAND 94
POIPONIE'S IN 37

RAC
GRAN TURISMO 3 A-spec 24

RPG
Eithea 32
EMBLEM SAGA 34
Grandia 92
SD GUNDAM英雄傳 41
SUPER HERO作戰達爾達魯的野望 78
TALES OF ETERNIA 66

SLG
beatmania打打打 39
PANZER FRONT bis 48
PARAPARA PARADISE 40
TRUE LOVE STORY 3 28
三國誌VII 49
決戰II 18
超級機械人大戰α外傳 30

GAME PS PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
MS gm_ms@hotmail.com
執行編輯
時雨 mak_ian@hotmail.com
編輯 editor
MARKS marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
IKI iki-chan@hongkong.com
隨風 kase_gpm@hotmail.com
小璘 shugogetten@hongkong.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計 designer
cally
排版Artist
GPM artist team
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
eps production ltd.、red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

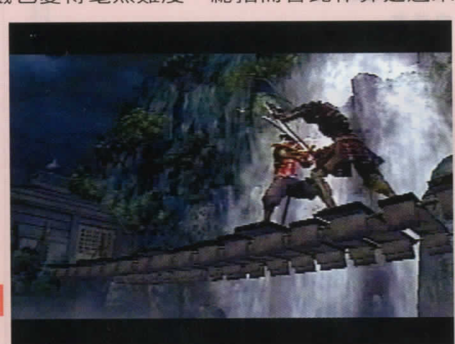
鬼武者



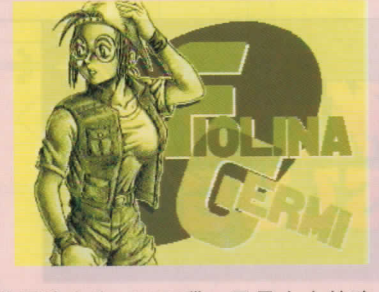
PS2／RPG／CAPCOM/7800 日圓

咸旦仔

為求令質素達至完美境界而再三延期的人氣作品《鬼武者》終於同大家見面了，相信大部份朋友都以爆機了吧！這個以永綠3年今川義元軍與織田軍的戰爭為藍本，而製作出來的武士版《BIO HAZARD》遊戲，遊戲各種操作大致上都與《BIO》相同，只是一個受到彈藥的限制和一個不受彈藥的限制的分別。而畫面方面可謂是一個極之有水準的作品，雖然此作沒有《The Bouncer》那樣圓滑，但畫面出來的效果卻較他「實」得多。講到流暢度方面，除了在轉換視點有少許不順之外，大致上都算相當流暢，由其是那些連續技和戰術殺更是表表者。不過此作的缺點是遊戲時較短，最慢的也只是用四小時便能爆機，令人有點兒釣癮呢！另外，解謎方面亦較為簡單，最難的相信就只有那些象形文字（對於不懂日文的朋友而言），令遊戲也變得毫無難度。總括而言此作算是近來較出色的作品，再加上以著名影星金城武作為男主角，相信各FANS瘋狂搶購的時候了！



評分：8分



MS

「一隻古代的《BIO》」——這是筆者最初看見這遊戲時的第一個感覺。不過當玩的時候，卻有另一種看法：這是隻好遊戲來！無論是在那一方面，都看得出廠商方面是放了很多心機去做的遊戲，利用「斬」這個方法來攻擊，不禁令玩者擁有爽快感，再沒有子彈的限制。只可惜，遊戲仍不能離開《BIO》感覺，就如上落梯級時，只利用畫面轉換杯來表示完成動作，這的確有點像《BIO》。但是絕對是值得一玩的遊戲。

評分：8分

小悠

一再延期的CAPCOM首隻PS2終於登場了！不論在畫面的質素上、動作的流暢程度和遊戲整體的感覺，也是給筆者一種感覺「這才稱得上是PS2的大作」。利用斬擊來攻擊魔物，不禁令筆者想起《7 BLADE 極樂丸》也是玩同樣的東西。不過《鬼武者》造得比極樂丸更為細緻和流暢，用劍擊殺敵人的快感是要用流暢來配合方可以令玩者投入，這方面CAPCOM今次是相當成功呢。

評分：8分

METAL SLUG X



PS／ACT／SNK／5800 日圓

IKI

這可能是PS史上最佳的ACT移植作品。

以第2集為製作藍本的《METAL SLUG X》，現移植至機能稍遜的PS上，然而，這次移植版造出來的效果卻比預期理想得多。首先，本作的LOAD碟時間已大為減少，通常只在版頭或進入山洞口前才LOAD一陣子；這相比起前作在遊戲進行途中也LOAD碟，已是大大的改善了，起碼，這至少還保留了ACT作品的那份「爽」的感覺。由此可見，遊戲的移植度根本不成問題。回說內容、系統方面，本作的操作簡單，就算是初玩者也十分容易上手；但另一方面，遊戲也有著一定的難度（如不計無限CONTINUE）。再者，敵人BOSS的出場位置給重新分配，令遊戲的平衡度得以進一步提昇，其中吃得太多會「腸滿肚肥」的意念亦不禁令人失笑；遊戲的難度本身尚具挑戰性，可惜無限CONTINUE卻令遊戲變得毫無意義。又，遊戲的版面效果使每個國家也帶有濃烈的地方色彩，其中出色背景音樂更是功不可抹。

原創模式方面，COMBAT SCHOOL MODE承繼了前作的特色，玩者可挑戰自己的極限，唯是千篇一律的玩法、版面，不禁令人陡生厭倦。至於今集在爆機後始可開啟的ANOTHER MISSION MODE則才是本作的靈魂所在，創新的玩法、另類的任務，讓人體驗了遊戲的另一種樂趣。總括而言，若這款不是移植作品，相信可取得更高的評價。

評分：8分



MARKS

從街機移植到PlayStation的《METAL SLUG X》雖然說是移極至PlayStation，但其移植度卻十分高，遊戲的進行速度和畫面質素都可以和街機版相比，讓玩者有彷如街機一樣。此外，當中新加入新增的同伴、武器以及PS版獨有的有趣模式一「ANOTHER MISSION」，更令到《METAL SLUG X》的遊戲性增加不少，絕對是這個二月份必玩之選。

評分：7分

小悠

基本上是和街機是一模一樣的，這個相信是代表遊戲的移殖100%成功。遊戲的難度比以前更為高，絕對是可以用「瘋狂」和「大出血」形容。若這個不是家用版的話，相信單單是打倒最終的BOSS最少也要入6次錢！玩法基本上是和上幾集沒有什麼分別，不過故事真的非常抵死！跟某一套西片是一樣的劇情，外星人也相當有趣耶！

評分：7分



The Sky Odyssey

PS2/ACT/SCEI/6800 日圓

SAKURA KI

玩者駕駛著螺旋槳飛機，在廣闊的空中的翱翔。除了要通過不同的地埋障礙，還要飽受天氣急轉的變化，是個相當有挑戰性的遊戲。雖然遊戲中能選用的螺旋槳飛機不多，而且速度並不是很快。不過當飛機飛行時，很容易受到天氣和地型的影響，因此就算熟習了操作也要小心天氣。另外，遊戲的畫面雖然算美麗，而且飛機和岩石經常也出現PS2的特點「狗牙」。可是遊戲的流暢度十度，能夠給玩者自由自在和刺激的感覺。

評分：7分

小璘

一隻以駕駛飛機為題材的遊戲，在操控方面尚算一般，雖然在控制飛機方面不算太複雜，但可能是Analog Stick會同時控制到機頭和機翼，令至有時很容易因按歪而未能乎合到想控制飛機的方向。本作的玩法都算多，不過在難易度方面就似乎高了一點，即使是玩Easy Control模式都未必能完成當中的第一關。

評分：6分

MARKS

雖然遊戲本身並不是以《ACE COMBAT》那樣的玩法，但其本身亦相當不錯，而且遊戲所使用的機體都是以螺旋槳飛機為主，讓玩者以較慢的速度享受駕駛飛機的樂趣。除了只指定的路線之外，更有一些捷徑存在，從而令遊戲不覺「死板」。此外，因為低飛可以得到額外的分數，所以提高了玩者向高難度挑戰的鬥志，同時亦把遊戲性的增加。

評分：6分



ONI

PS2/ACT/ROCKSTAR GAMES/ 美版

SAKURA KI

一個PS2版、PC版和MAC版同時推出的遊戲，是個近期美版PS2的勁作。遊戲是個以第三身視點操作的動作遊戲，再配合日本動畫風格的播片，原本是為了帶出一些新鮮感，可是出來的效果卻強差人意。PC和MAC版操作時是用鍵盤加滑鼠，轉視點和瞄準開槍都十分方便。不過PS2版變成使用DUAL SHOCK 2來控制，除了轉換視點時十分麻煩外，瞄準時十分困難。遊戲的多邊形做得不太好，有是把敵人打死後他的手腳會穿牆而過，十分可怕。不過遊戲使用拳腳戰鬥時，給人很爽快的感覺。

評分：5分

隨風

以PS2的機能可以做到這種畫面，實在太「利害」喇，那些「狗牙立體人」，好心唔識整3D就唔好學人整啦！而玩法方面只是平平無奇，而操作方面更只得一個爛字，常常要轉視點，但是用「兩支棍」兼顧移動及轉視點又是否一個好的做法？最後，有什麼理由要先用「視點」鎖好敵人才能發射，未射已經被敵人攻擊了好幾萬年啦！

評分：4分

時雨

應該怎樣形容這遊戲好呢？它的整體風格不統一，一時像美國GAME，一時又像日本GAME。作為PS2遊戲它的畫面不算特別漂亮，但也在合格的範圍；說它的操作性差勁？那又不算，用DUAL SHOCK來瞄準是有先天的缺憾，只好接受。遊戲好玩嗎？不算太好，我覺得PS2不是為這類二流遊戲而設的。大家應不應該買？WELL……還是等《MGS2》吧！

評分：5分



三國志 VII

PS/SLG/KOEI/7800 日圓

小悠

經典戰略模擬遊戲《三國志 VII》在本月推出了新的一輯了，而玩法基本是和之前的幾集沒有什麼分別。最主要可以吸引到筆者的是今集的人物設定保持一貫的畫風，還有遊戲的系統上也多了一些新意。加入了「交友」和「親密度」的指令使遊戲的交流度提高了。而在沒有進行諜報的情況下是不能知道別城市的情報，這明顯比前作更富真實感。

評分：8分

隨風

雖然比起電腦版來說，讀碟速度比較慢了一點，但PS有這種速度及畫質已算不錯。今集最特別之處，莫過於是玩者可以選擇成為君主以外的身份，新鮮度立即大增，繼自創新武將後又一傑作！（笑）而玩者可以訓練角色的能力值亦是一個不錯的功能，不再是本身設定值高強的角色的天下了！戰鬥系統經過多集改良後已算不錯，不過略為欠缺千軍萬馬的氣質，而且不能完全委託給電腦亦會使不闇戰術的玩者興致減少。

評分：8分

小璘

不知不覺間，由Koei所推出的《三國誌》已推出到第七集，與之前的幾集相比，本集的玩法進行了一些修改，令遊戲的趣味性增加了不少。其中玩者再不是單以君主的身份去處理國事，還可以自由選擇臣僕去協助君主治理國家，使玩者能以不同的角度、身份去影響國家。不過讀碟的速度緩慢與及類似「催眠曲」的音樂，真的有減玩遊戲的意欲…

評分：6分



PANZER FRONT bis

PS/ACT/ENTERBRAIN/6800 日圓

SAKURA KI

以第二次世界大戰中的坦克車為題材的遊戲，玩者控制體積龐大和行動緩慢的戰車，在槍林彈雨的第二次世界大戰的戰場縱玩。筆者最初覺得好像不錯的樣子，豈料打開遊戲時，已被那差劣的OPENING嚇了一跳。誰知正式玩遊戲時更覺不對勁，那些樹林和村落，還有被砲火轟起的煙塵，都做得十分之馬虎。另外，被敵人擊中後遊戲不會GAME OVER，亦不能繼續玩下去，玩者要自行選擇MENU中的EXIT或RETRY，才能繼續或停止遊戲，真在是個「出色」的遊戲系統啊。

評分：4分

MS

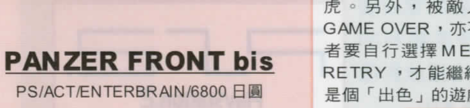
擁有永野護的機械設計、壯大的故事和世界觀……的確可以吸引一些FANS，如果你是坦克車的發燒友，就更容易被她吸引，不過遊戲並不是單靠機械設計和世界來吸引玩家，而是需要更多實際的因素。就像她般，玩起來不單沉悶，還十分難打，只要是被擊中一點，就要由頭來過，畫面已不叫人討好，操作亦十分複雜，必須花一段時間才能習慣，若你是坦克車的發燒友，就需要很有耐性。

評分：5分

時雨

作為戰車模擬遊戲，本作很有戰場上「不是你死就是我亡」的氣氛，音效也製作得不錯，但問題是戰車模擬實在不能說是「萬人向」類型的遊戲。本作品單是熟習操作已要花上不少時間，而且遊戲難免度十分高，玩者的戰車性能又差，要完成一關可以要反覆嘗試很多次（←有人或者會喜歡這點）。我想這遊戲只適合不怕PS畫面爛的忠實戰車迷購買。

評分：5分

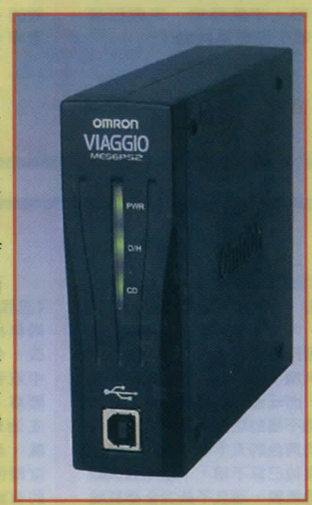


NEWS HEADLINE 頭條新聞

TEXT BY SAKURA KI

PS2專用數據機發售日決定

在互聯網發展高速的今天，玩家們要求主機擁有上網功能和可以對應網絡遊戲，所以MODEM是絕對不能少。至於PS2的專用USB MODEM，終於決定在三月二十九日發售，OPEN價格，不過估計大約12,800日圓。負責開發這台USB MODEM的廠商，是日本一間著名生產電子產品的公司OMRON。MODEM的最大通訊速度是56Kbps (V.90/K56flex)，使用USB CABLE作連接介面，將會對應PS2專用瀏覽器EGBROWSER。只要接駁ISP後，用戶便可以瀏覽網頁和收發E-MAIL。同時亦有十少遊戲宣佈會對應這MODEM，例如KONAMI的《Age of Empire II ~ age of king ~》和TAITO的《BATTLE GEAR 2》等。PS2在三月二十九日後，便可以開始網絡世界的發展。(SAKURA KI)



ME56PS2的規格

項目	規格
通訊回線數	1回線(ANALOG)
通信速度	56K~300bps
通信規格	ITU-T V. 21/22/22bis/32/32bis/34/90, K56flex, BELL 103/212A
MODEM終端速度	115200/57600/38400/19200/9600/4800/2400/1200/300bps
接駁介面	USB
SIDE	34mm長、109mm高、140mm深
重量	250g

遊戲業界在日本AMD榮獲獎項

由日本DIGITAL MEDIA協會主辦、日本政府總務省主辦，用以表揚過去一年有關數碼內容的作品上，有卓越成就的個人及團體的頒獎典禮——第6屆AMD AWARD/DIGITAL CONTENTS OF THE YEAR'00已經曲終人散，遊戲業界今年亦獲得三個獎項。分別有SONY的主機PS2獲「審查員特別賞」、SEGA的DC遊戲《PHANTASY STAR ONLINE》獲「BEST PROGRAMMER」和光榮的《アサブラス》獲「BEST WRITER」。PS2獲獎的理由是強大的機能和有助DVD市場的發展，SONIC TEAM的《PSO》是表揚在家用機首個網絡RPG遊戲和語言系統完善。過去亦曾經遊戲業界的作品獲過此獎項，例如《SUPER MARIO 64》和《D之食卓》等，對於製作人有著很大的鼓勵作用。(SAKURA KI)


SCEI開發研究本部部長岡本伸一代表SONY領獎

利用PS2傳送影像

日本著名電訊公司NTT與SONY進行合作計劃，利用PS2作傳送影像的測試。計劃在日本的大阪市內進行，被揀選作測試的63家庭和辦公室，會被提供PS2和個人電腦等設備，為期由二月一日開始到三月尾結束。計劃的目的是測試利用PS2連接光纖電線傳送影像的效果，為將來接駁了光纖服務的PS2用戶作傳送電影、動畫、以至體育節目等影像。這次的測試中SONY負責提供接駁互聯網的PS2和觀看影像的軟件，NTT則負責提供光纖網絡和影像內容。光纖的傳送速度為每秒最少3 MEGA BIT，比較ISDN的速度快差不多50倍。至於影像的質數亦得媲美一般的電視廣播。若果這計劃發展順利的話，PS2還會擴展成播放影像的媒體。(SAKURA KI)



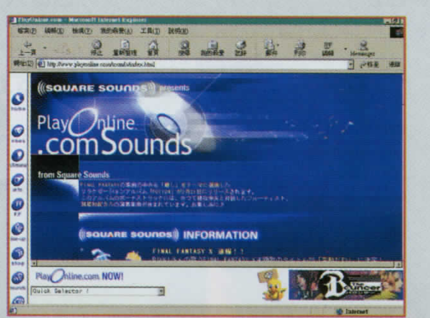
PS2全新繪圖晶片

SONY的PS2自發售以來已經接近一年，根據截至去年十二月的數字，PS2在全球的銷售量已經達到一千一百萬部，成績可算相當理想。隨著DC將會消消退出市場，而X-BOX和GAME CUBE亦蓄勢待發，新一輪的遊戲主機大戰亦會展開。由於X-BOX和GAME CUBE的機能比較PS2更強大，因此SONY亦明白要保持PS2的優勢，定不能不作任何的行動。SONY在日前發表了全新的PS2專用繪圖晶片，是由GRAPHICS SYNTHESIZER負責開發，每秒可以處理7500萬個多邊形繪圖運算，大約每秒120至160萬pixels。晶片採用0.18mm製式，面積為21.7mm×21.3mm。現時的PS2的晶片記憶容量是32MB，新的晶片竟然是舊晶片的8倍(256MB)。另外還有一些關於新一代PS2的CPU的傳聞，TOSHIBA正在密鑼緊鼓開發新一代的中央處理器「EMOTION ENGINE」，如果傳聞屬實的話，相信對於PS2的用家來說是個天大的喜訊。(SAKURA KI)



《FF》出推治療音樂

不知大家有沒有留意，近年日本十分流行所謂「治療音樂」，使人聽後得到安寧，還有安眠、減肥、頭腦集中的功效，很多唱片公司因此而推出很多「治療音樂」的CD。SQUARE有見及此，亦推出了以《FF》系列的音樂為題材製成「治療音樂」的CD，名稱是POTION ~ Relaxin' with FINAL FANTASY ~，定價為2345日圓連稅，在2月21日開始發售。這張CD都收錄了過去九集《FF》的純音樂，當然包括港人最為熟悉的《FF8》主題曲「EYES ON ME」。由於音樂要有治療的功效，因此所有的歌曲都會重新編曲。不過就算有沒有治療的功效，相信如果各下是《FF》FANS的話，也不會錯過這精彩的專輯。(SAKURA KI)





本港天皇級女歌手王菲，曾為《FF8》主唱主題曲Eyes On Me

歌曲一覽

01. Tina ～『Final Fantasy VI：Piano Collections』
02. Kids Run Through the City ～『Final Fantasy VI：Piano Collections』
03. 水之巫女艾莉亞 ～『Final Fantasy III：悠久之風傳說』
04. Melody of Lute ～『Final Fantasy IV：Celtic Moon』
05. Eyes On Me ～『Piano Collections：Final Fantasy VIII』
06. Tenderness in the Air ～『Final Fantasy V：Piano Collections』
07. Fragments of Memories ～『Final Fantasy VIII：FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC』
08. Main Theme of Final Fantasy IV ～『Final Fantasy IV：Piano Collections』
09. Balamb GARDEN ～Ami～『Final Fantasy VIII：FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC』
10. Lenna's Theme ～『Final Fantasy V：Dear Friends』
11. The Successor ～『Piano Collections：Final Fantasy VIII』
12. Music Box ～『Final Fantasy V：Dear Friends』
13. Theme of Love ～『Final Fantasy IV：Piano Collections』
14. AERITH'S THEME SONG ～『Final Fantasy VII：Reunion Tracks』
15. Welcome to Our Town ～『Final Fantasy IV：Piano Collections』
16. Rydia ～『Final Fantasy IV：Celtic Moon』
17. 給親愛的朋友 (BOUNS TRACK)

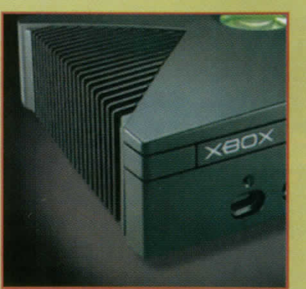
「第5屆日本遊戲大賞」候選名單

由日本電腦娛樂軟件協會〔CESA〕主辦，每年也會隨著東京遊戲展春舉行的「日本遊戲大賞」，今年已經是第五屆了。各CESA的會員投票，以及公眾所投的神聖一票，都會影響到那些遊戲會取得今年的獎項。頒獎典禮會於3月29日假借東京國際FORUM舉行，到時便會揭曉去年在日文發售的遊戲中，那些會取得有關的獎項。大會的最高榮譽獎項「ACADEMY賞」的候選名單已經公佈，三個PS作品包括SCEI的《高機動幻想GUNPARADE MARCH》、ENIX的《DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們~》和SQUARE的《FINAL FANTASY IX》，DC作品SEGA的《PHANTASY STAR ONLINE SEGA》，還有N64作品任天堂的《薩爾達傳說~姆拉之面具~》總共五個。究竟那個作品是今屆的最佳作品，各位暫時還需要耐心等待一下。(SAKURA KI)



X-BOX改錯名？！

MICROSOFT將在本年推出的起強勁主機X-BOX，可能會因為這它的名字而招惹官非。根據二月五日英國金融時報(FINANCIAL TIMES)的網上報導，位於美國佛國里達州的一間軟件公司「XBOX TECHOLOGIES」，原來早在1999年3月已經向美國註冊機關「US PATENT AND TRADEMARK OFFICE」為X-BOX這名字申請註冊，成為X-BOX這個品牌的合法註冊持有人，而MICOSOFT在同年10月才向有關當局作出申請。當「XBOX TECHOLOGIES」公司在2000年初獲悉MICROSOFT會用X-BOX為主機命名時，便立即與MICOSOFT有關方面接觸，但到目前為止仍未取得任何進展。根據「XBOX TECHOLOGIES」公司的總裁與MICROSOFT的發言人表示，雙方仍會堅持現在的立場，雙方亦不會作出任何讓步。不過如果情況繼續這樣的話，事件最終也會在法庭上解決。事情一旦真的掀起法律訴訟的話，有可能會拖上數年才能解決。而且一旦「XBOX TECHOLOGIES」公司向法院申請禁制X-BOX發售而又獲得批准，有可能會阻廷X-BOX的發售日期，這實在是一眾機迷不願看到的事情。(SAKURA KI)







TEXT：時雨

遊戲業界三「S」巨頭
SEGA、SQAURE、SCE 之最新動向

近這一個月來的遊戲業界新聞，簡直可以用「日日新鮮」來形容。某程度上這些遊戲新聞比起遊戲本身更加有趣和刺激！基本上業界的焦點都集中在三家公司身上——SEGA、SQUARE和SONY COMPUTER ENTERTAINMENT（SCE）。她們的未來動向，對整個遊戲業界都有決定性的影響。在下面筆者會將三家公司近期的新聞總結起來，讓大家可以對遊戲業界的走勢有更深入的認識。

SEGA

DC 正式停產，業務全面改革



正所謂「空穴來風必有因」，早在兩個月前，各大傳媒已開始報導有關SEGA的各種謠言。在去年的12月27日，美國報章《NEW YORK TIMES》首先刊登了任天堂將會收購SEGA的消息。根據該報之報導，任天堂會以20億美元（約156億港元）的代價收購SEGA，而任天堂和SEGA的高層早於數個月前已開始商討這項交易。該報還指出SEGA的大川功社長一直有在找尋適合的買家，已經也曾經接觸過MICROSOFT。

收購這報導一出，日本股票市場立即有所回應。SEGA的股價翌日上昇了約10%，而任天堂反而下跌了約3%。不過兩間公司很快便作出了澄清，任天堂山內溥社長在新聞稿中指出：「弊社絕對（100%）不會收購SEGA」，而SEGA亦表明整件收購報導是「毫無事實根據」，之後還向《NEW YORK TIMES》出了正式的抗議信。

不過到了第二天，今次輪到日本的產經新聞報導，SEGA將會參入任天堂的GAME BOY ADVANCE製作遊戲。關於這項報導，任天堂繼續作出否認：「絕對沒有這回事。」相比之下，SEGA方面卻只表示：「我們沒有回應。」當記者追問SEGA：「是不是不需要作出否認」時，SEGA方面回答：「沒錯。」SEGA這種曖昧的態度，基本上和承認了沒有什麼分別。（現在大家已知道這是既成事實，SEGA原來早已在開發GBA的遊戲！）

有關SEGA的報導之後沈寂了一段短日子，直到1月22日，日本傳媒再度傳出SEGA將會放棄只在DC上推出遊戲之政策，改為走多平台路線，並將會為PLAYSTATION 2和GBA提供遊戲。在翌日SEGA方面作出了一份曖昧的否認聲明：「我們的多平台策略主要是指手電、PDA（電子手帳）、SET-TOP BOX等，至於其他遊戲主機，現階段仍未有決定。」可見SEGA並沒有完全否認報導的真確性。

到了24日，各大傳媒收到了更加驚人的消息——DC將會停產，SEGA會退出家用遊戲機市場！由於這項消息就連日本電視新聞和報章也有報導，其可信性比之前的「謠言」更高。在消息傳出的同日，SEGA的大川功會長兼社長發佈了公式的聲明：「近期傳媒所作出有關DC的報導，並不是由SEGA發出，也不是SEGA已正式決定之事項。DC硬件的販賣、流通等將會作出改革，而在今年DC仍有將100套遊戲推出。至於向PS2和GBA提供遊戲，現時仍在商討階段。」從這份聲明之中，稍為有經驗的記者都會明白DC停產已是事實，只是SEGA認為未是時機公佈而已，SEGA向PS2和GBA提供遊戲也只是時間的問題。


◆日本傳媒以大量篇幅報導SEGA撤出家用機市場的消息

SEGA 正式公佈今後改革策略

終於，SEGA在1月31日，正式舉行記者招待會宣佈公司未來一連串的改革計劃，證實了之前傳媒之報導。首先DC主機將會於今年3月開始停產，SEGA正式結束作為平台製造者的歷史任務。日後SEGA將會集中力量為其他平台開發遊戲，而已經確定參入的平台有PS2、GBA和PSone（只限歐美地區），至於GAMECUBE和XBOX之參入也在協議之中，SEGA更明確表示開發已是準備就緒！現時預定在其他機種推出的遊戲有以下數款：

PS2：

VIRTUA FIGHTER 4



創造球會系列作品（兩套）



SPACE CHANNEL 5 系列



櫻大戰系列



GBA：

CHU CHU ROCKET（美GBA明日發售）



PUYO PUYO



SONIC THE HEDGEHOG



PSone：

SATURN 上的SEGA舊作移植


◆SEGA改革的旗手——香山哲特別顧問兼CO-COO，他被視為未來SEGA社長的熱門人選

SEGA 其他業務之去向


◆說不定遲點《PSO》會在PS2上推出！

除了參入其他家用遊戲機外，隨著PC和i-MODE不斷普及，玩家對這些平台之遊戲需求預期也會不斷增加，因此SEGA也會著力於開發PC、PDA（例如PALM）和手提電話之遊戲，以達到增加收益的效果。

網路功能一直都是DC的一大賣點，在DC停產之後，之前SEGA投資在網路方面豈不是白費？有人可能會有這個錯覺，但SEGA卻表示她們在來來將會繼續發展網路業務。由於所有網路系統的投資和設備已基本完成，之後SEGA不用再在這方面投資大量資金，可以專注於發展新的服務。而且SEGA在DC開發網路遊戲得到的豐富經驗是一個極大的優勢。另外，SEGA也計畫和其他公司合作發展網路遊戲，例如將會和SCE合作開發新的網路對應軟件，及研究未來對應寬頻服務。


◆PACE和SEGA共同開發中的DC兼容SET-TOP BOX

另一方面，早在去年10月SEGA已經公佈會將DC平台「ONE CHIP」化，使之可以搭載於各式各樣的SET-TOP BOX和家電中，擴大DC的用家層和應用層面。現時SEGA已和英國PACE公司簽定契約，共同開發一部擁有DC架構的SET-TOP BOX。除此之外，有傳言說MICROSOFT的XBOX也會搭載DC晶片，使之可以玩到DC的遊戲。不過這傳言已遭SEGA和MICROSOFT否定。

DC 主機的善後工作


◆大川功多次動用私人財產挽救SEGA，沒有他SEGA可能早已破產

至於有關DC的善後工作，SEGA表示所有已公佈的DC遊戲仍會如期推出，SEGA更公佈了20多套DC新作，此舉表明了DC雖然硬件停產，但軟件的支援仍會繼續一段時間。

不過DC撤退最令SEGA頭痛的，是DC主機的存貨問題。根據官方公佈的資料，現時SEGA仍擁有203萬台DC主機存貨，幾乎等於今個年度的DC總銷量！以每部DC 20000日圓計算，這些存貨共總值400億日圓！這還未將貨倉費、流通費和稅款計算在內。SEGA預計在下一個財政年度將會虧損892億日圓，當中絕大部份都是和DC有關。由於這筆特別虧損，投資者對SEGA能否撐下去最初也有所懷疑。為此，SEGA會長大川功決定私人轉贈850億日圓予SEGA，一下子解決了SEGA的財政問題。大川功此項行動，充分表現了他對SEGA的未來極有信心。

與此同時，SEGA在2月2日宣佈將DC主機價格由3月1日起調低至9900日圓，在美國也同樣降價至99美金，希望能藉此加快清貨的速度。

SEGA的未來是否一片光明？

SEGA在宣佈退出遊戲主機市場，專注於開發遊戲之後，其股價立即由1月22日之1070日圓，急昇至2月1日之1990日圓，累積昇幅接近100%，可見投資者對SEGA是次決定大都抱肯定的態度，有分析家更指出SEGA現時的目標價位為4200日圓！

從表面因素分析，SEGA在改革後幾乎可以肯定必定會有利潤。現時SEGA的虧損著了九成半都是因DC而產生的，SONIC TEAM社長中裕司在某次訪問中也提過：「如果SEGA沒有了DC便是間超優良企業。」切除DC這個「毒瘤」其實是遲早要做的事。

不過SEGA在沒有了DC的包袱是否就會一帆風順？照筆者看來，SEGA仍需要面對幾個難題：

1. SEGA FANS 的反應


◆在GAMEPLAYERS.COM的討論組中，大家也可以找到大量SEGA FANS對這次事件的心聲

SEGA並不是一家普通的遊戲廠商。她勇於創新，技術力極高，所出的遊戲通常是針對真正機迷之需要，有其獨有的魅力。雖然長年在市場上處於劣勢，但仍然屢敗屢戰，保持自己作為平台擁有者的尊嚴。SEGA的FANS除了是喜歡她的遊戲外，許多也是被SEGA這特殊的氣質所吸引的。今次SEGA在政策上出現了180度的大轉變，放棄自己的平台，改為投向敵方之陣營，這對SEGA FANS產生之精神打擊是可想而之的。他們當中有部份可能會從此對SEGA失望，脫離SEGA FANS的行列。

2. 要和其他遊戲廠商直接競爭



◆失去了DC專門雜誌，SEGA會喪失強有力的宣傳工具

以前SEGA在DC上幾乎可以說是「獨市生意」，沒有強力的競爭者。而且在DC用家眼中，SEGA的遊戲永遠是信心保證，一些創新意念的遊戲，也容易吸引到玩家的注意。還有最重要的是，以前SEGA的遊戲有各大DC專門雜誌重點介紹，但當SEGA轉移陣地到PS2或GBA上後，以上的優勢已不復存在。在PS2上，NAMCO是SEGA賽車、格鬥的競爭者；KONAMI則是運動、音樂遊戲的競爭者，SQAURE、ENIX是RPG的競爭者……在這種環境下，SEGA要殺出重圍絕不是件容易的事。

3. SEGA 本身的品牌效應



◆如果SEGA未來能有多些像《JET SET RADIO》般的潮流作品，對SEGA的品牌形象必有幫助

在世界大部份地方，SEGA的形象都非常良好。好像香港玩家對SEGA一向情有獨鍾（這從各大遊戲討論組中已可略知一二），在美國人心目中SEGA是「COOL」的代名詞。不過在日本，SEGA的形象卻是十分兩極化的。對HARDCORE機迷來說，SEGA毫無疑問是一流廠商，但對少玩遊戲的朋友來說，SEGA除了會令他們想起那個「SEGA真是老土！」的湯川專務自虐式廣告外，根本就沒有什麼吸引力。SEGA轉型為第三廠商後，如何向這批人宣傳SEGA「有型」的一面是當前的急務。

雖然存有隱憂，但可以肯定的是SEGA已脫離了年年赤字的困境。一些「定番」的DC舊作如《創造球會》、《VF》、《櫻大戰》等毫無疑問會有良好的銷量，如能藉著這些作品抹去以往負面的形象，SEGA要成為業界最強的第三廠是指日可待的。

SQUARE

除了SEGA之外，近期新聞多多的還有SQUARE 。在上個月中，SQUARE首次公開了《FINAL FANTASY》的最新作——《FINAL FANTASY X》之畫面。對一直缺乏新氣的PS2來說，《FF10》的出現無疑是一支興奮劑，不過這興奮很快就隨著SQUARE 宣佈《FF10》延期和公佈業績而冷卻下來。

《FF10》延期導致SQUARE 首次出現赤字

在1月22日舉行的SQUARE 經營戰略說明會上，SQUARE 正式宣佈《FF10》需要延期至2001年7月推出。亦由於這次延期，SQUARE在2000-2001 年度的業績被迫大幅向下調整，整體利潤亦由預期的25 億日圓，下跌至虧損34 億日圓。這年度亦是自SQUARE 上市以來首次不會派息。

SQUARE 指出《FF10》延期的主要原因，是由於它是PS2 的首套《FF》。正如由《FF6》（SFC）轉移至《FF7》（PS）時一樣，SQUARE 在轉換平台之際，必定抱著挑戰極限的精神。為了確保今次《FF10》的質素能到達PS2 遊戲之頂峰，延期是無可奈何的決定。

当期単独業績 予想修正

FINAL FANTASY X 発売延期による下方修正

単独業績	従来予想	修正予想	差額
売上高	414	280	▲134
営業利益	57	▲44	▲101
経常利益	58	▲45	▲103
当期利益	24	▲34	▲58

単位：億円

当期連結業績 予想修正

FINAL FANTASY X 発売延期による下方修正

連結業績	従来予想	修正予想	差額
売上高	833	715	▲118
営業利益	68	▲45	▲113
経常利益	66	▲48	▲114
当期利益	25	▲34	▲59

単位：億円

◆本年度SQUARE 的單獨及整體業績

《FF》量產計劃？



在這個經營戰略說明會中，最令人印象深刻的相信必定是SQUARE的「《FF》量產計劃」（筆者註：這當然不是正式名稱），因為在會上由陳年舊作《FF1》到遙遠未來的《FF12》都有提及過，SQUARE 方面稱之為「品牌資產最大化戰略」，她指出現時遊戲業界的多平台化趨勢，會令遊戲廠商的開發力量被迫分散，影響到「非大作」（即中堅或以下）遊戲之收益能力，因此SQUARE 的管理層認為將資源集中在「戰鬥力強」的大型作品上對公司會較有益處，而具體的政策便是盡量強化和利用《FINAL FANTASY》這個SQUARE 最強之品牌。

在新《FF》的開發方面，《FF10》、《FF11》和《FF12》三套作品現正在開發之中。《FF10》是正統的RPG ，監製是由《FF7》和《8》的北瀨佳範所負責；《FF11》則是套ONLINE RPG ，是由《CHRONO CROSS》的田中弘道所監製；最後是《FF12》，它的監製是《FINAL FANTASY TACTICS》的松野泰己。以上三套《FF》都是PS2的作品，而《FF11》由於其ONLINE 的特性，也會推出WINDOWS 版本。

除了PS2的三套《FF》之外，SQUARE還正在製作一套手提機專用的《FF》新作，不過它會在哪一部手提機上推出SQUARE 方面卻沒有明確表示。

至於舊有的《FF》系列，SQUARE 亦打算將它們重新製作推出REMAKE 版本。WONDERSWAN COLOR 版《FF1》在推出後已有超過50萬的銷量，成績非常不俗，相信之後的《FF2》和《3》也會有同等的銷量。至於《FF4》至《6》，「FF之父」板口博信指出WSC的機能並不足以將它們移植，所以希望能夠在任天堂的GAME BOY ADVANCE 上推出。最後《FF7》至《FF9》則會移植至PS2上，進一步提高它們的質素。



◆《FF10》將會是未來PS2 遊戲的質素指標

山內社長發火了？！

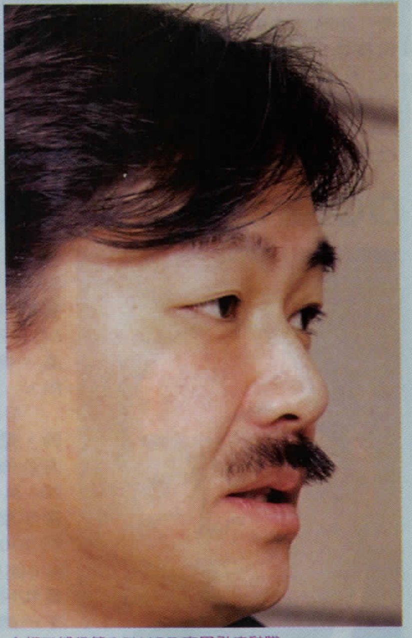


◆山內社長在業內出了名是性情中人，他對SQUARE的態度絕對不易改變

相信大家對「次世代主機戰爭」SQUARE「背叛」任天堂改投向SONY陣營一事都不會陌生，這事件對SQUARE和任天堂之間的關係造成了極大的創傷。因此當SQUARE 表示希望在GBA上推出《FF4》至《6》時，業內人仕大都十分驚訝，而且對此能否成事也不太看好。果然，在數天後一篇任天堂山內溥社長的訪問中，他非常堅決地否定了SQUARE 加入GBA的可能性：「他們怎樣說是他們的自由，但我沒有和他們簽約的意思，在將來其可能性也很低。」SQAURE 吃了這記悶棍，之後不知會有什麼打算？

SQUARE 高層大地震

在本月8日SQUARE再次傳來大新聞。三名SQUARE 的高層人仕，包括了會長武市智行、《FF》系列的監製兼副社長板口博信和董事平松正嗣在該天提出辭職，而辭職的原因是他們要為SQUARE 本年度業績出現赤字負責。不過板口博信之後仍會以合約員工的形式繼續在SQUARE內工作，《FF》的總監製仍會由他負責。



◆板口博信等SQUARE 高層引疚辭職

SQUARE 的隱憂



◆《FF》會否一如SQUARE 所期望，成為來年業績的救星？

從SQUARE 近期一系列的新聞可以看到，遊戲業界的確處於極度的不景氣之中，就連堂堂SQUARE 也不能倖免，要急急拿出「鎮店之寶」《FF》來救亡。不過這樣將力量集中於《FF》一套作品上，難免會給人「將所有雞蛋放在一個籃裡」的感覺。一旦《FF》系列魅力不再（這也是量產化肯定會帶來的副作用，試問玩家們一次過面對十多套《FF》怎會吃得消？！），SQUARE 以後還可以依靠什麼？這絕不是杞人憂天的事。

SQUARE突然間單方面宣佈希望在GBA上推出遊戲，結果被任天堂山內社長一口拒絕。其實SQUARE今次的做法實在難免令山內社長反感（見PS 有前途時便過檔，現在見GBA 好景又返回來），結果是可以預計的。但問題是現在《FF4》至《6》變成了「孤兒仔」，GBA 不受你玩時自己又斷了WSC 這條後路……SQUARE 能夠透過各種手段令山內社長回心轉意，是日後成敗的關鍵。



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

相比於SEGA和SQUARE，SCE近期的新聞不及前兩者的震撼，但她的動向仍然和遊戲界的未來走勢有著極大的影響。

與NTT DoCoMo合作在海外提供遊戲服務



◆iMode在香港的發展正在如火如荼地進行

上期《GPPS》筆者剛為大家探討過SCE和NTT DoCoMo在iMode上的合作計劃，想不到在截稿的同一天（1月29日）這兩間公司就公佈了其合作的最新發展，而且還是和香港玩家息息相關的消息！

當日SCE和NTT DoCoMo宣布兩間公司在未來會將iMode和PS連動的技術，提供給已和DoCoMo簽訂合作協議的六間海外電訊公司，當中包括了香港的和記電訊、AT&T Wireless、台灣和信電訊、荷蘭的KPN Mobile、意大利的Telecom Italia Mobile和同樣是屬於和記的Hutchison 3G UK，並已全部簽署了諒解備忘錄。SCE和NTT DoCoMo日後將會致力於開發適合於歐美和亞洲地區的遊戲和服務。

兩項未確認的傳聞



◆PS2如果真的降價，應該會在XBOX和GAMECUBE推出時宣佈

近個多月來遊戲界充滿了傳聞和謠言，雖然當中有些已被證實為無中出有，但亦有更多傳聞後來成為了事實，因此絕對有分析的必要。

第一個是有關PS2的減價傳聞，消息來源是日本大報《讀賣新聞》，該報於2月5日刊登了一篇有關遊戲業界的報導，其中一個大標題為「SONY以降價作為對抗？」。文中形容遊戲界現正處於「第二個轉換期」（第一個轉換期為1996年SFC→PS的時期），PS2的地位將會受到任天堂GAMECUBE和MICROSOFT XBOX所挑戰，「SCE正在檢討大幅降價的可能性，從美國PS2的價格為299美元來看，一般認為PS2遲早都會降價10000日圓以上」。

不過筆者在閱過整篇報導後，覺得這只是一份極為籠統的報導，「美國PS2的價錢為299美元」因此「PS2遲早都會降價10000日圓以上」，這推論未免有些牽強。而且文章用上了「遲早」這兩個字，誰不知道PS2遲早會降價！單憑這篇報導就說PS2會降價，未免是言之過早。

至於第二個傳聞則是指SCE有意推出獨自的手提遊戲機和任天堂的GBA對抗。這個傳聞的起因是日本網站《LYCOS》一篇有關NTT DoCoMo和SCE在iMode上合作的新聞，在該報導的最後寫道：「SCE的對手任天堂以家用機（指GAMECUBE）和手提機之間的連攜為戰略，在3月中旬推出其先頭部隊「GAME BOY ADVANCE」。為了與之對抗，SCE亦計劃推出同樣的遊戲主機，而今次和NTT之間的合作，有將助SCE獲得更多用家的支持。」（原文引用）難道這是代表了SCE正在開發獨自規格的手提機？



◆SCE的「新手提機」應不會是新PocketStation



◆iMode已經取代了PocketStation的位置

不過照道理分析，如果SCE真的正在開發手提機，SQUARE就無理由要低聲下氣表示想返回任天堂老家，將《FF4》至《6》移植至GBA。那難道這「手提機」是代表新的PocketStation？筆者認為其可能性很低，因為SCE以前曾在某訪問中表示過不會再推出新的PocketStation，而且SCE現時投入大量資源在性質類似的iMode身上，甚至可以說iMode已經取代了PocketStation一直以來的地位。到底《LYCOS》的報導是透露了內幕消息，或者只是記者一時手文之誤？這就有待時間去證明了。

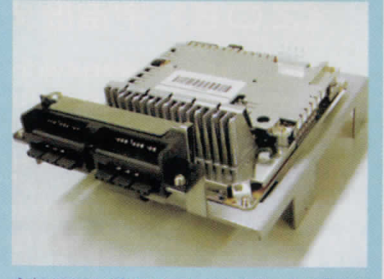
次世代PS用（？）GRAPHIC SYNTHESIZER發表

在剛過去的2月7日，Simplex Solution（與SCE共同開發PS2映像晶片GRAPHIC SYNTHESIZER的公司）在全球最大的半導體相關國際會議「International Solid-State Circuits Conference」（簡稱ISSCC）上，首次公佈了次世代GRAPHIC SYNTHESIZER的詳細資料。這枚新的GRAPHIC SYNTHESIZER是採用了0.18微米的製造過程，擁有32MB記憶體和2億8750萬個晶體管，每秒可以處理7500萬個多邊形。



單是看公佈的資料，這枚新型GRAPHIC SYNTHESIZER的多邊形性能和現行PS2搭載的沒有分別，不過由於記憶體增加至32M，在處理貼圖時會比現時的PS2優勝，但這仍不能稱之為重大突破。筆者相信它將會在日後推出的PS2中採用，正如PSone的CPU也曾多次UPGRADE一樣（將一部PS的1000機和一台新型的PSone來玩《鐵拳》，你就會發現其分別）。

新型GRAPHIC SYNTHESIZER之另一個可能性，是用於未來的PS2兼容街機底板上。尤其是SEGA在改革後明言會採用其他主機的規格來設計新底板，或許我們很快就會看到由SEGA製作的PS2底板！



◆在NAOMI 2和SYSTEM 246之外，今年還會有新的底板推出





Z.O.E.

ZONE OF THE ENDER

一切由逃命開始・・・・

TEXT：**MARKS**

GAME PS GAME DATA

發行商	SEGA
售價	OPEN價格
容量	DVD-ROM
記憶	269KB
發售日	3月1日

PS2/ACT

STORY

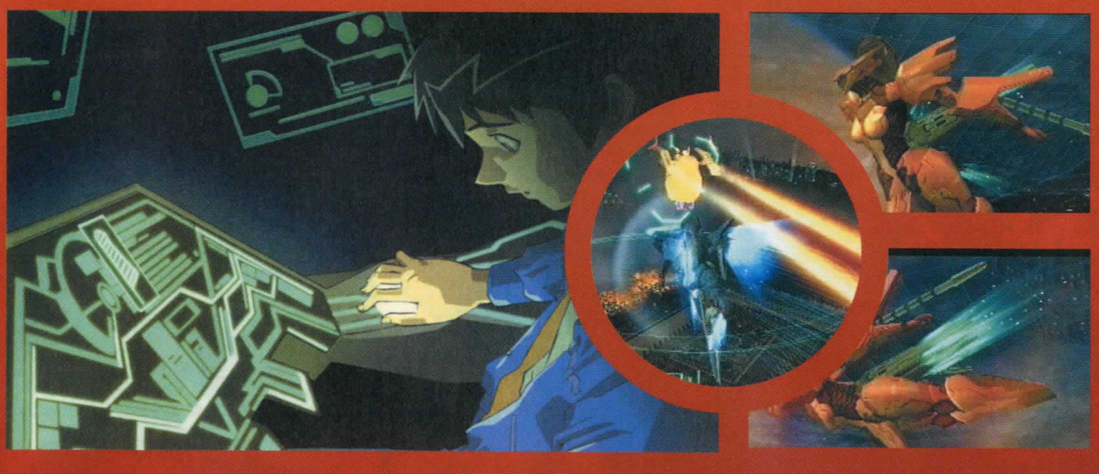
Bahran militia的Colony Jack內，眼看朋友們在自己面前被殺死的LEO陷入驚恐之中，而逃到武器庫附近。在那裡見到Bahran militia極度神秘地開發的新型Orbital Frames—「JEHUTY」。因逃避而進入了JEHUTY的LEO同時捲入了戰鬥旋渦之中。

世界觀

《Z.O.E》的舞台是22世紀的太陽系。可是發展故事的中心地點則是浮在木星衛星軌道上的宇宙殖民地「Antilia」。這個作為資源採掘基地的殖民地被捲入了地球和火星的戰爭之中，而成為戰況激烈的戰場。

《Z.O.E》宇宙歷史表

- 2014年……國際計劃「環境ELEVATOR構想」發表
- 2027年……軌道ELEVATOR的建設開始
- 2034年……國際計劃「火星植民地化構想」發表
- 2045年……第一代軌道外工作機械人（LEV.）決定由NUT公司引入
- 2052年……火星的第一次「TERAFORMING」開始
- 2063年……化石燃料枯竭，令核融合燃料源受到注目
- 2067年……在木星發現METATRON礦脈
- 2081年……METATRON的應用，令電子技術產生革命
- 2093年……發現METATRON的空間壓縮效果
- 2104年……宇宙超高速航行實用化
- 2130年……在火星完成第一次「TERAFORMING」
- 2158年……在火星組成軍事組織Bahran militia，NUT公司暗地裡確立了Orbital Frames的基礎技術
- 2067年……Deimos事件
- 2172年……聯合宇宙軍以武裝佔據Antilia





VR TRAINING



GLOBAL STAGE

LOCAL STAGE

遊戲流程

遊戲的基本流程是由「Global Stage」、「Local Stage」和「VR Training」三個部份組成。從Global Stage中移動至各個Local Stage進行不同的MISSION，而在完成任務後則會返回Global Stage，至於VR Training則可以在Local Stage進行選擇進入。

VR TRAINING

VR TRAINING是用來練習基本操作。因為在LOCAL STAGE中可以取得不同用途的PROGRAM，所以取得後會當中追加其操作練習。

GLOBAL STAGE

乘著飛行形態的JEHUTY在整個移民地上移動就是「GLOBAL STAGE」。當中會顯示主角下一個需要移動STAGE，而只要飛向那個方向便可以。

LOCAL STAGE

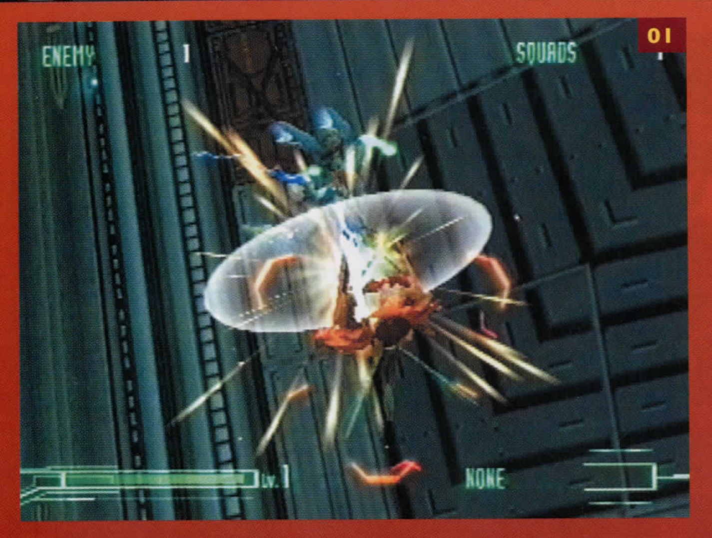
LOCAL STAGE是遊戲主要的模式，會根據狀況而發生各式各樣的MISSION。JEHUTY移動時，就會與徘徊在STAGE內的敵人發生戰鬥。除了將敵人打倒的任務之外，亦會有救出居民的任務，因此STAGE的目的是隨狀況而改變。

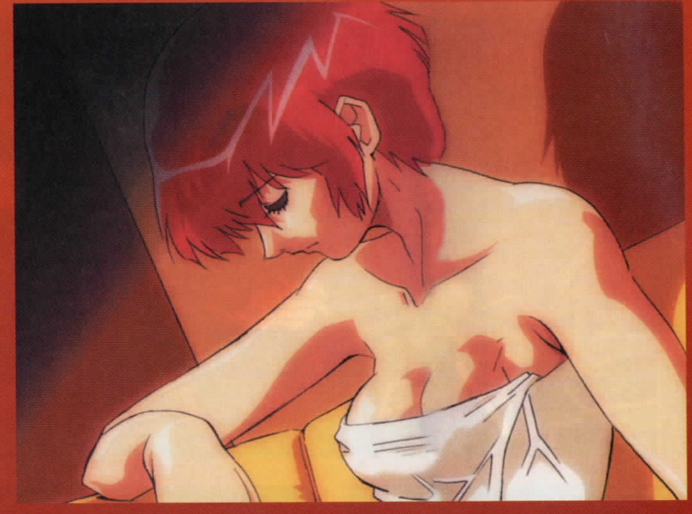


Z.O.E 初回限定版

在3月1日所發售的《Z.O.E.》將會同時推出普通版和初回限定版「PREMIUM PACKAGE」兩種版本。首先普通版方面，除了《Z.O.E.》遊戲本身的DVD-ROM之外，亦會附送一片同樣是小島秀夫監製的2001大作《MGS2》的最初體驗版。至於限定版除了有普通版內容，亦有資料曲CD、遊戲OVA「Z.O.E. 2167」（DVD），以及豪華設定資料集，這個內容豐富的限定版定為13,800日圓。




01




02

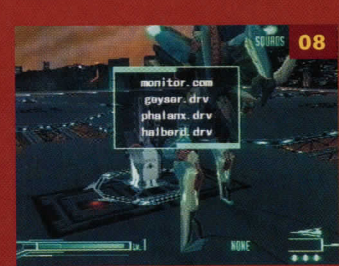

03


04

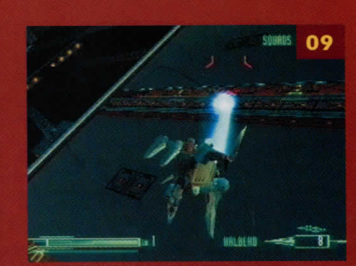

05


06


07



08


09

視點 [01]

普通移動時的視點基本會以JEHUTY的所面對的方向轉移。不過在戰鬥時，會隨著與敵人的位置和距離，以及攻擊方法，令視點作出回旋的變化。使玩者無法估計的視點從而營造出刺激蒂氣的氣氛。

移動 [02]

操作ANALOG左STICK就可以使JEHUTY作前後左右的移動。至於上昇與下降則可以使用△、X掣，令到JEHUTY可以作全方位的移動。再加上R2掣的使用便可進行DASH移動，而達至在空間內自由移動的效果。

破壞建築物 [03]

基本上在地圖內所設置的建築物都是可以破壞。可是爆炸和崩塌的方式會因為建築物的種類不同而改變。不論普通攻擊和DASH攻擊都可以將建築物破壞。所以讀者應該在遊戲發售後一試這種破壞的快感。

對戰 [04] [05]

《Z.O.E.》除了遊戲主要模式—STORY MODE之外，亦會有用來對戰的VERSUS MODE。當中有可以選擇的機種都是正常SIZE的Orbital Frames，而且可以改變機體LEVEL的設定。畫面方面是不分割的以一個畫面進行，令戰鬥的壓迫感與STORY MODE同樣刺激。

BATTLE

雖然《Z.O.E.》的戰鬥沒有必要進行，但某個程度上沒有擊倒敵人就不能取得經驗值，而使JEHUTY的能力上昇。如果不想在後半的STAGE裡容易被擊倒，最好趁自己還有體力時盡量提升LEVEL。至於JEHUTY主要使用是普通攻擊和SUB-WEAPON，而以下是這兩種的介紹，使戰鬥時更有把握。

普通攻擊 [06] [07]

JEHUTY的攻擊會依據與敵人的距離而令攻擊方式產生變化。距離近的時候，就會利用手肘的刀刃斬向敵人，而連續按□掣更有連續COMBO。至於遠距離，就會從遠處射出激光作攻擊。如果在DASH時使用攻擊，更會有HOMING效果或回旋斬等變化。

SUB-WEAPON [08] [09]

SUB-WEAPON需要下載散落在LOCAL STAGE上的各樣PROGRAM後才可使用。雖然遊戲準備了很多不同攻擊方法和用途的SUB-WEAPON，令戰鬥變得相當有利，但並不是將它們下載便可以使用，因為每個PROGRAM都有一個解除密碼，而密碼只有敵人所擁有有，所以不把敵人全部消滅是不可能真正得到它們。




GAMEPLAYERS GROUP
史上最強PS2遊戲
鬼武者完全攻略本
完全故事式攻略
公開所有隱藏要素
道具、武器、地圖…等等DATA一一收錄
仲有四大神秘附錄
與遊戲同步推出 | 2月2日約定你
HKD 50
CAPCOM
CAPCOM ASIA CO. LTD. 出版
遊戲誌編輯部製作
鬼武者®
史上最強PS2遊戲
完全攻略本
Composed by © Mamoru Samuragoch
Character Samanosuke Akechi by © Amuse/ Fu Long Production,
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.
Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
GAME PS PLAYERS

不一樣的三國時代



決戰II

TEXT：MARKS

GAME PS GAME DATA

發售商：	KOEI
售價：	7800 日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	250KB
發售日：	3 月 29 日

PS2/SLG

以戰略遊戲而出名的KOEI雖然在PlayStation 2上推出的《決戰》使用日本的戰國時代為背景，但將發售日押後至在3月29日發售的續集—《決戰II》卻會以中國歷史中最激烈、最震撼的三國時代作遊戲背景。不過當中的人物和劇情則有部份與實際歷史有所出入，而讀者可以在這詳盡的介紹中找到一點蛛絲馬跡。



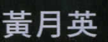


群雄割據

下圖就是《決戰II》的人物關係兼勢力圖。從中可以見到對抗佔據中原的曹操周圍勢力，除了以割據徐州的劉備為中心之外、涼州的馬超，以及吳的孫權等。配合周圍勢力的攻擊，就可以阻止曹操勢力的擴張。相反，曹操方面就採取將周圍勢力逐一擊破的計劃。由於玩者的戰略性判斷不同，所以大陸上的形勢就會像劇集般發展。













黃月英

身為孔明妻子的她擁有不能靜下來的性格，而且亦持有比其丈夫高的學識。同時她非常喜歡發明新物品。

趙雲

智勇兼備的名將，原本是皇帝的親衛隊長，但因為曹操而離開這個職位。正義感的他希望漢的復興，所以對專橫的曹操十分憎惡。

涼州：蔡文姬、馬超、馬岱

中原：曹操、卑彌呼、荀郁、曹伯、張遼、東旋風、西旋風、貂蟬

徐州：劉備、關羽、張飛、美三娘

南蠻：孟獲、祝融

益州：劉璋

野外：孔明、趙雲、司馬偉

吳：孫權、周瑜、孫麗

- 中原 ↔ 徐州：對立
- 涼州（馬超、馬岱）↔ 中原：對立
- 中原 ↔ 益州：同盟
- 徐州 ↔ 吳：?
- 貂蟬 ↔ 吳：?
- 曹操 — 曹伯：伯父
- 曹操 → 卑彌呼：養育
- 劉璋 — 曹伯：朋友
- 劉備、關羽、張飛：契兄弟
- 東旋風 — 關羽：朋友
- 貂蟬 — 劉備：戀人
- 孟獲 — 祝融：夫婦
- 孫權 — 孫麗：兄弟

兵種

CLASS UP

兵種在率領部隊的武將擊倒敵方所累積的經驗、軍隊勢力技術的上昇都可以提昇至較為高級的兵種。以步兵為例，會有輕步兵、步兵、重裝步兵、鐵甲步兵四個階段提升。特殊兵種在達成某個條件後就會在政略中提案，這樣便可選擇進行昇格。



基本兵種

部隊種類	特徵
步兵	以徒步來行動的最普通兵種。在支援效果下會大大上昇戰鬥力的最大值。密集陣形可以得到最強的發揮。
槍兵	裝備了槍的步兵。由於沒有裝備盾牌，所以即使比步兵的攻擊力優勝，但防禦力低劣。
騎兵	騎馬的士兵。比起步兵的攻擊力、防禦力、機動力都要優勝。可是，在支援效果下上昇的戰鬥力比較少。
弓兵	裝備了弓箭的士兵。從遠距離各敵方攻擊。與敵人接近的時候，則會以劍應戰。
弩兵	士兵裝備以機械力量將箭發射的弩。如果前面有自己的部隊的話，就不會向敵人攻擊。
弓騎兵	裝備了弓箭的騎兵。防禦力、機動力都比弓兵好。雖然接近敵人時會以槍應戰，但埋身戰共不擅長。



特殊兵種

上面所介紹的兵種中都會有孃兵、騎孃兵等以女性為主的士兵存在。當某個條件達成時出現多種可以開發的特殊兵種。活躍於三國志故事中的象兵和藤甲兵亦會在《決戰II》中出現，而在遊戲登場的所有兵種共有43種之多。



炎球

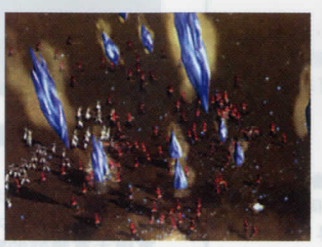
利用火球的妖術。當武將唸誦　エ憨漁炽哑A會出現數個巨大的火球在頭頂上飄浮，一聲令下飛向敵陣。在敵陣著地的火球會發生大爆炸，而在效果範圍內的士兵都會被炸開。如果武將的能力越高，飄浮的火球數目就會增加，而效果範圍亦都會擴大。





雹彈

這種利用「雹」的妖術，其效果範圍就是覆蓋天空的雲層，以大量的雹令敵方產生傷害。武將的能力越高，所產生出來的雹亦會越大，而巨大的程度就好像運油車的儲油缸一樣。





飛礫

以無數的大石像飛彈般飛向敵陣的妖術。在效果範圍內會有無數的大石從天而降，令地面掀起濃濃的灰塵。武將的能力越高，飛射的石頭就會由岩石變隕石的等級。



STORY MOVIE

《決戰II》的戰鬥中會出現大量用來交代故事發展的漂亮CG MOVIE，而今次給大家看到的一段是講述在竹林中行軍的劉備、關羽、孔明等到受到曹操麾下武將一于禁所派遣的刺客襲擊。理理、美美的姊妹與東旋風、西旋風的兩軍女間諜作出震撼性的戰鬥。

西旋風

從西域出身的女戰士。擁有西洋人血脈的她不但懂得格鬥技，而且擅長各式各樣的武器。于禁的部下。

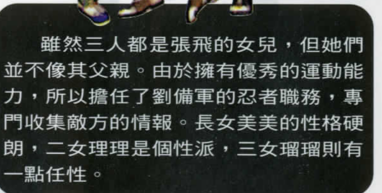


美美

理理

瑠瑠

雖然三人都是張飛的女兒，但她們並不像其父親。由於擁有優秀的運動能力，所以擔任了劉備軍的忍者職務，專門收集敵方的情報。長女美美的性格硬朗，二女理理是個性派，三女瑠瑠則有一點任性。



于禁

出身於名門的于禁是能操多個國家語言的知識份子。因為被曹操吸引著，所以才投身於曹操軍。難道她的內心是女性？

東旋風

她同樣是于禁麾下的女格鬥家。懂得108種暗殺術的她主要負責暗殺和偵察等工作。















政略

在根據地的政略是一個STAGE進行一次。其內容是選擇麾下武將的進言，而每次進言的武將最多只得三人，至於進言的內容都可反映出武將的個性。可是選擇的攻略會令STAGE的開始產生變化。

主要行動

內政

新田地開墾、新兵器的開發、強化技術等等，從而令己方陣營的國力上昇。不過沒有強化陣營地盤的指令。

軍備

進行徵兵和士兵的訓練，使軍力上昇。不過木獸和迫擊弩砲等新兵器的開發，需要達成一定的條件才可以。

人事

主要錄用新人材。當中會有麾下武將、鄉間武將的推薦等各種不同的形式。武將出外修行可以令能力上昇。

謀略

進行引出敵陣營的武將、離間其他陣營的同盟關係等在三國志故事可以見到的精彩謀略。謀略的數目超過數十種之多。

軍議

戰鬥開始之前，在本陣營中會進行決定作戰計劃的軍事會議。在確認敵方部隊各種情報之後，麾下武將就會提出作戰（根據陷阱的位置而設定的行走路線）計劃。計劃的數目與政略同樣最大的三種，而當中亦只有可以選擇其中一個。



戰鬥

《決戰II》最大吸引的地方就是大軍與大軍激烈的戰鬥場面。雖然玩者在今集仍然可以作出即時的指示，但遊戲系統已經與上集不同。特別在可以使用妖術和木獸等強力的攻擊。至於妖術在使用後是不能立即再次使用，而需要經過一段時間後才可使用。





戰後處理

在戰鬥結束之後，需要確認一下完結後的狀況。其中，敵方陣營可能會派出使者議和等，令到下一次的政略和戰略方面需要改變判斷。雖然攻破敵部隊時不能將該武將捕虜，但可以在戰後處理中使其成為同伴。





周瑜

孫權完全信賴的軍師。周瑜不但在政治和戰點兩面同時發揮傑出的能力，而且經常向孫權確實的諫言。擁有俊朗外表的周瑜亦非常愛好書畫和音曲。

曹伯

曹操的伯父。在戰亂中將散亂的曹家再次復興，而曹操亦擴大勢力。當中很多要識都雇用了自己的親友，而執行兵器工房的營運。

孫權

在江東之地能與獨立後的曹操抗衡的吳國君主。由於他是位勇敢而細心的豪傑，令他擁有種吸引人的魅力，所以吳國能夠招攬眾多人材。守住現在的領主為第一的他並沒有爭奪天下的野心。

孫麗

吳國君主—孫權的妹妹。因為厭倦被保守的氣氛支配的吳國，所以希望走到外面的世界冒險，雖然身為女性，但卻精通武藝，而且性格倔強。其思考的東西都是非常急進的。

甘寧

原本是長江上的海盜，因為受到孫權、周瑜的征伐，因此歸降於吳國。之後利用其擅長的水上戰為孫權立下數次戰功。

一騎討

擁有一騎討（單挑）特技的武將在戰場上與敵方的武將接近時，就可以使用一騎討的特技。不單己方，敵方亦可以使用這種特技。在一騎討中取勝就可令部隊的士氣大幅上昇，而敗方部隊的士氣會大幅下降。可是，一騎討並不是強制進行的，對方可以按Ｘ掣來拒絕單挑。如果部隊的士氣低，就可以使用這特技令部隊士氣高昂，不過要考慮武將的武力。



攻城戰

攻城時的攻城戰。攻擊方面，當中會準備了突破城門和爬上城牆而攻入的兩個攻擊的方法。守城的一方，需要移動部隊在適當的位置防衛。由於攻城戰設定會進行數天，所以這幾天變成決定攻入或防守的關鍵。



水上戰





由於沒有實際的地面作為戰場，所以在海上會準備了水上戰專用的STAGE 。當遇上而接觸敵船時就會開始在甲板上戰鬥。野戰用和攻城戰用的兵器就介紹了，至於水上戰用的兵器仍未公佈？

迫擊弩砲

在野外戰鬥時用的射擊兵器。即使不能直接命中，亦擁有利用著地時衝擊令兵士飛開的威力。

武力

在戰場上是可以見到各武將的情報。當中會有名字、容貌、武將率領的兵種，以及表示武力、妖力、勇名和經驗四種能力值。這些數值不但可以知道武將本身的強悍，亦可確認其所率領的兵種，從而決定需要的戰略。至於四種能力值的影響可以在右面的表中看到。





- 武力 兵力的攻擊力和防禦力、單挑時的強弱、周圍兵力給予的支援效果強弱等影響。可以成長。
- 妖力 武將持有妖術系特技的攻擊力、妖術對士兵的防禦力、支援效果的範圍。可以成長。
- 勇名 對武將評價和名聲的數值。這會影響率領士兵的數量和陣形。在擊倒敵人後便會成長。
- 經驗 武將戰鬥的經驗。這會有兵種的升級、醒覺特技的影響。在戰鬥中仍然生存便會成長。

猛虎砲

依然在野戰用的大砲。由於使用火藥發射砲彈，所以射程距離比其他遠。發射時的轟出聲，著地時的爆風，使敵陷入恐慌之中。



雷擊車

攻城戰所使用的投石器。利用槓桿原理將巨大的岩石投向城門和守備兵。在史實是以霹靂車的名字出現。

木獸

在口部噴射火炎的野戰用兵器。對付騎馬隊和象兵可以發揮最大的效果。在史實中由孔明發現，用來壓制南蠻。



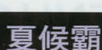


曹仁

曹伯的兒子。始終是曹操的堂兄弟，所以同樣是曹操軍的武將。他是一個被百萬敵人包圍亦不為所動的大膽男子。只有守城戰、持久戰才能真正發揮其價值。他與夏侯淵結為異姓兄弟。

夏侯霸

夏侯淵的長子。像其父親那技壓群雄的武藝，而年輕的他便有希望超越其尊敬的父親之念頭。



劉璋

中國西南部一益州的太守。剛毅而講求信義的頑固強者，同時曹操伯父一曹伯的密友。由於從各地招攬賢者，而令益州得到善政。

蔡文姬

能夠與孔明、司馬偉、卑彌呼匹敵的妖術士。她是被從事貿易生意的西域人民所崇拜。

夏侯淵

他是曹操在亂世中治國時唯一相信的豪傑，因為他從曹操起兵時已經跟隨著。夏侯淵不但擅長騎射，而且其槍術亦是非常厲害。

虎稚

發誓對曹操絕對忠誠的曹操軍女武將。武藝傑出的她能夠與劉備軍的猛將一關羽和張飛對等決戰。

馬超

治理涼州的馬騰長子。由於曹操殺害其一族人，率領擁有奉德、馬岱特強者的西涼騎馬軍團等待時機報仇。

司馬偉

雖然在諸國間流浪，但卻懂得天文、兵法、妖術奧義的在野將領。不但外表與眾不同，而且說話直接的奇怪人物。他是一個希望以自己的力量平定戰亂的憂國之士。







發售商：	FROM SOFTWARE
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001年春預定

PS2／ACT／對應 iLink、MODEM、USB MOUSE



戰場回歸地球！

首套對應通訊對戰的《ARMORED CORE》！

TEXT：時雨

可以讓玩者自己組合零件，製造出原創機械人上戰場的《ARMORED CORE》系列，其最新作《ANOTHER AGE》即將會和大家見面！在這裡就讓筆者為大家介紹一下本作的各種新要素吧！







PROLOGUE FOR "ANOTHER AGE"

故事舞台發生於《AC2》世界數年後之地球。地球政府為了收拾火星叛亂殘局，花費了大量人力物力於復興火星社會上。由於火星已經失去了強大的權力機關，要回復和維持火星的秩序，無可避免必須依賴軍事力量。不過與此同時，以往一直扮演政治領導角色的各大企業，對地球政府不斷擴張勢力產生了極大的危機感，於是她們也紛紛在暗裡強化自己的軍備，政府和企業間的關係進一步惡化……

另一方面，由於政府和企業都將資源集中於加強軍備上，導致原來開發地面的計劃受到了阻延。在30年戰爭中，地下都市的居住環境已受到嚴重的打擊，人類移民返到地面實在是急不容緩。地下居民有鑑於政府漠視他們的安危，於是便在世界各地發起了大大小小的武裝暴動，世界形勢更形混亂……



這就是《ANOTHER AGE》的新MENU畫面！



《AC》系列的MENU畫面設計一向都非常簡單，玩者的感覺就如置身於電腦網路之中，任務是透過電郵接洽的，和其他人的通訊也是以電郵的形式進行。但從今集開始，遊戲會加入「據點」的概念，MENU畫面也會改以世界地圖為背景。在各個據點上面均設有數個任務，當玩者在任務中完成了某些條件後，便會出現新的據點供玩者選擇。

不過比較可惜的是，《AC》系列的一大特色「鬥技場」，在今集《ANOTHER AGE》中不會再出現。但大家也不用太過失望，因為在玩者進行任務的期間，隨時會有由電腦AI控制的傭兵出現向玩者挑戰，這不是比普通一對一的戰鬥更有趣嗎？



MENU的四個主要指令

MISSION

選擇任務、查看任務的概要、確認報酬的多寡等都是透過這個指令進行。

GARAGE

改造、強化自己AC的工作便是在這個GARAGE中。面對著不同形式的任務，AC的設定也應有所更改，不能一成不變

SHOP

改造AC必要的部件和武器，絕大部份都可以在商店中購入。商店也會以原價購回玩者認為不再適用的部件

SYSTEM

SAVE、LOAD、更改遊戲設定等機能都集中在這裡。當然上集大受好評的徽章設計機能在今集也有提供。



《ANOTHER AGE》的四大新要素！

正如《ANOTHER AGE》這名字指出，本作品是上集《AC2》的正統繼承作品，但這絕非代表它只是套「加少少新料就重出」的「掠水」作品！相反，本作品加入的新要素之豐富，說它是套全新的遊戲也不為過！

新增要素 1：100 個全新任務！

為什麼筆者說《ANOTHER AGE》幾乎是套全新的遊戲？主要原因，是它的 MISSION MODE（任務模式）內的任務數量多達 100 個以上，而且全部都是專為本作而設的原創任務！《ANOTHER AGE》任務的另一特色，是它們許多時在故事上會有連貫性，令玩者更有置身於戰爭之中的感覺！由於故事舞台已轉移至地球，所以戰場的地形會比上集更加多元化，考驗玩者的應變能力。

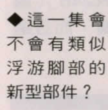




◆戰場轉移回地球後，形形式式的地形和特殊氣候正在等待玩者來臨！

新增要素 2：大量新零件登場！

本作除了《AC2》原有的 200 種零件和武器之外，現階段已知道的新零件還有26款，玩者在設計自己的機械人時會更具靈活性。當中某些極可能是非常珍貴的隱藏武器？！

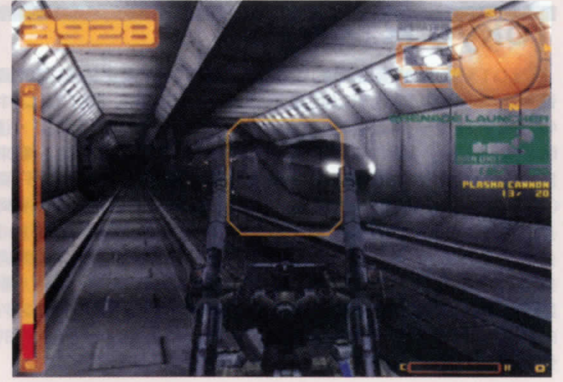


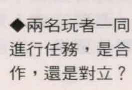
◆這一集會不會有類似浮游腳部的新型部件？



新增要素 3：VS MISSION

一直以來，《AC》系列的對戰模式只限於一對一的戰鬥，但從《ANOTHER AGE》起這將會有所改變，因為本作品加入了一個全新的「VS MISSION」模式，容許兩名玩者同時進行一個任務！雖然本模式的詳情仍未清楚，但可以想像到兩名玩者在進行任務的途中必會互相爭奪功勞，妨礙對手是少不免的了。





◆兩名玩者一同進行任務，是合作，還是對立？

新增要素 4：網上對戰

相信這是最令《AC》FANS 高興的消息！今集《ANOTHER AGE》除了原有的iLink CABLE對戰和分割畫面對戰之外，還支援了利用PS2 MODEM 進行的網上對戰！透過家中的電話線，大家以後隨時隨地都可以找到對戰對手，當中更會有來自日本各地的高手和你較量！

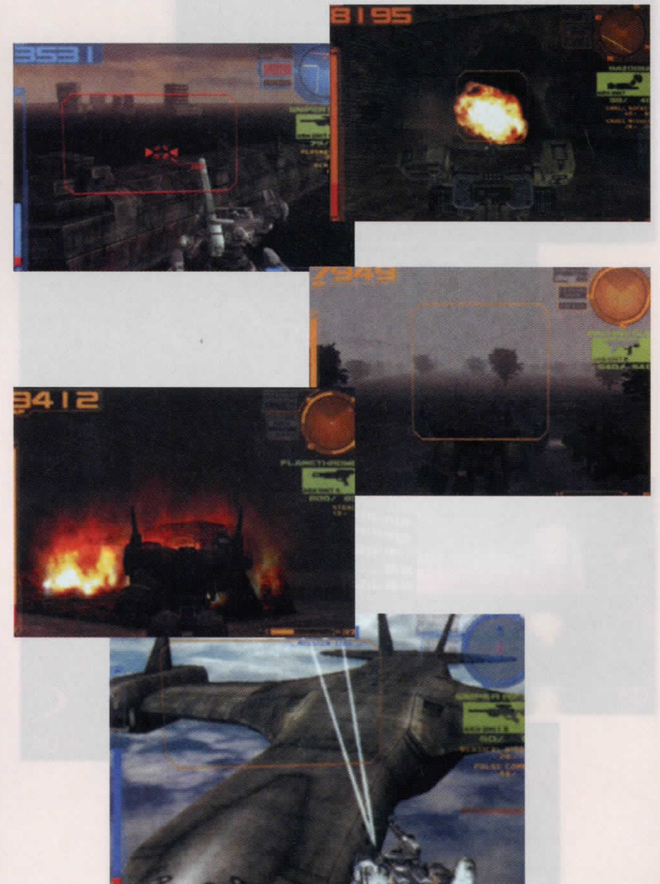


◆全畫面的網上對戰，定會在《AC》迷之間掀起熱潮！

可以繼承上集《AC2》的SAVE DATA

正如以前 PSone 版《AC》系列之間的SAVE可以互通一樣，玩者在《AC2》上的 SAVE DATA 到了《ANOTHER AGE》也可以繼續使用。因此舊有玩家不需要再花時間儲錢在買零件上，可以立即投入實戰之中。不過注意某些部件和武器的性能在《ANOTHER AGE》中會有所調整。







生產商：	SCEI
價格：	6800 日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	予定 4 月

PS2/RAC/ 對應 GT Force

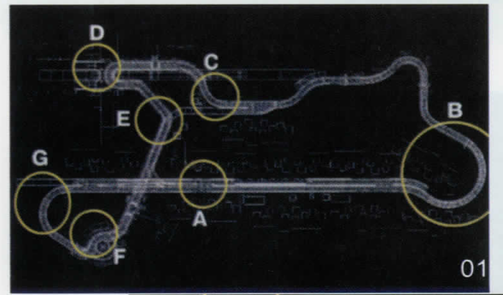


GRAN TURISMO 3 A-spec

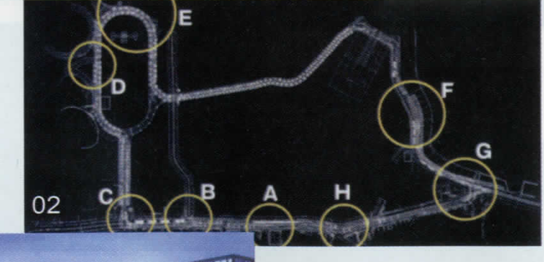
TEXT BY SAKURA KI

新車、新賽道、新畫面

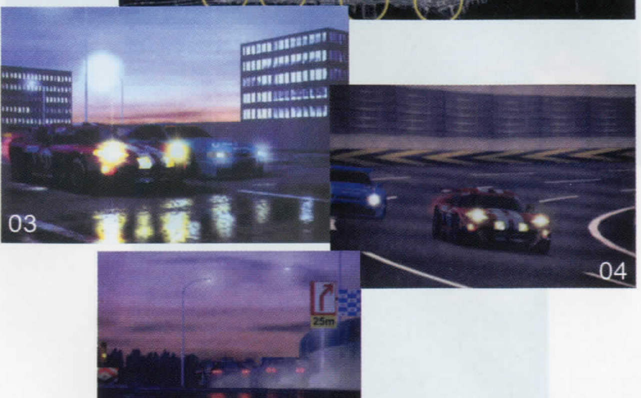
世界銷量最高的家用機賽車遊戲《GRAND TURISMO》系列，自從公佈在現今最強的遊戲平台PS2上推出後，一直到受到各方的注目。雖然遊戲的開發度已達85%，不過遊戲已經宣佈廷期，由原本2月變成4月。。現在筆者為大家介紹一下最新的車和賽道，當然還有不少新的圖片給大家欣賞，以慰藉一直引項以待的FAN們。



01



02



03
04
05

COURSE

今次SCEI公開了兩條新的賽道，其中一條是在《GT2》中大獲好評的「SS Route 5」(圖1)，而另外一條是日本東京市中的真實賽道「Tokyo R246」(圖2)。另外，各位可以在賽道的畫面中，看到遊戲的完成度已經十分高，而且還有很多不同的效果，看了真想快些能玩到啊。

SS Route 5

一條以夜晚為舞台的賽道，與另一條同樣受到好評的賽度「ROME NIGHT」在《GT3》中登場，前作屬於SPECIAL STATE 5的超難賽道。由於是晚上的關係，能見度已經降低了不少，在新的畫面中還有濕地這種困難的道路狀況，因此相信在今集仍是較為困難的賽道。A點（圖3）是賽度的開始和終點，開始是一段長長的直路。B點（圖4）是第一個彎位，由於彎位的差不多成為一個圓，因此有需要在此減速。來到C點（圖5）之前都只是一些很容易轉的彎位，就算「踩」盡也能通過。D點(圖6)是個很急的彎位，絕對需要利用BRAKE減速到90Km/h左右才能通過。E點（圖7）是個接近90度的彎位，不過只要入彎準確的話，不用減速亦能通過。F點（圖8）是個會形成M字的三個連續S彎，右左右要清楚記著，最後的個彎會比較急。G點（圖9）是這賽道的最後一個較長的彎位，進入直路後很快便到終點。

Tokyo R246

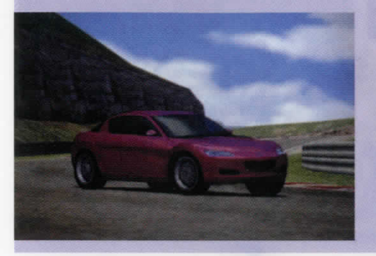
《GT》系列首度登場的賽道，由於取景於真正的東京的國道246號線（普遍稱為246），因此可以說是把整條246收錄在《GT3》之中，那些實際的景物將會完完全全展現在玩者的眼前。從公佈的圖片中看來，這時一條日間和逆時針的賽道。開始的A點(圖10)是比賽的起點和終點，看來並不是太長的直路。B點(圖11)看來好像一個大的十字路口，不過其實只要直行便可。C點(圖12)便是賽道第一個彎位，也是形成差不多L形的90度彎位，要注意通道是比較狹窄。來到D點（圖13）之前有個轉左的彎位，不過這裡「踩」盡也能通過。E點(圖14)看來是個很長的彎位，不過其實不是太過急，很簡單便能夠通過的長彎角。來到F點(圖15)之前的彎位並不急度，看來此賽道並不算難。G點(圖16)是這賽度中取急的彎角，玩者除了減度之外，還要注意入彎的角度。H點(圖17)會出現SCEI的本社大廈，只有少許的彎位要過，之後便入直路然後到終點。

NEW CAR

《GT》能夠成為全球銷量最高的賽車遊戲系列，其中一個重要元素是它收錄了很多著名的車款，由一些房車到那些SPECIAL CAR都會收錄了，就連一些還未在市場上推出的車款也會登場。好像今次要介紹的兩款車便是，絕對能滿足那些愛車之人。

MAZDA RX-8

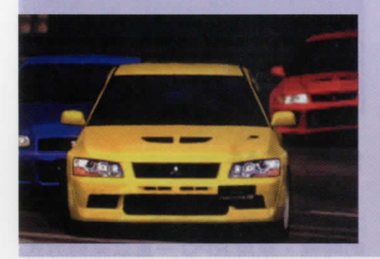
1月8日在美國的車展上初登場，預計要在2002年才會在市場上發售的新車，是先代RX-7 FD的後繼車。該系列的車一向也是兩門車身設計，RX-8正式改變成四門車身。裝設MAZDA車廠最新開發的RENESIS引擎，最高可輸出280匹馬力，好像裝設了TUBRO一樣。採用了最新的技術開發，最大優點是可以保持低中速轉距。





MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VII

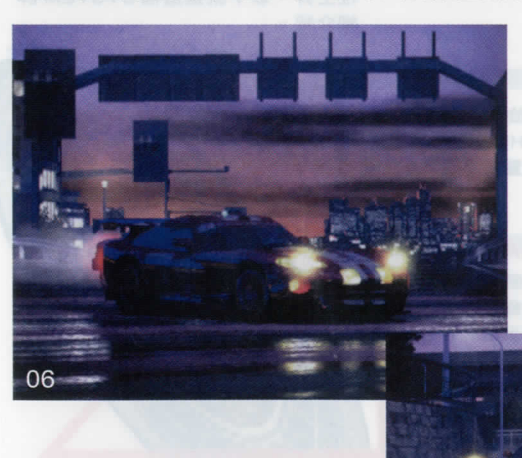
三凌出產著名LANCER EVOLUTION系列的新型號（以下簡稱E-VII），決定在《GT3》中登場，實在是一個很大的喜訊。E-VII驅動系統得到很大的強化，這時採用了ACD（ACTIVE CENTER DIFFERENTIAL）和AYC（ACTIVE YAW CONTROL）系統來設計而得出的效果。至於駕駛時的回轉性，由於採用了ABS系統的關係而改善不少。





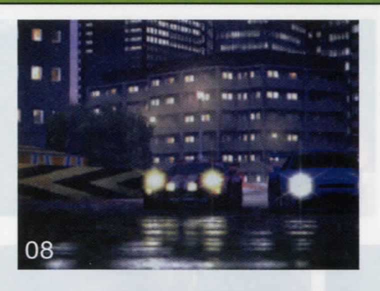
像實度很高的畫面

由於PS2機能強勁的關係，再加上SCEI對這部平台的熟悉，遊戲出來的效果令人十分興奮。除了光源做得十分自然外，那些路面效果亦十分真實。例如從濕地面反射出來的街燈(圖18)，還有那些車經過時濺起的水花(圖19)，和那些沙塵四起的效果（圖20），都可以看得出遊戲的完成度十分之高。



06

07



08



09



10



11



12



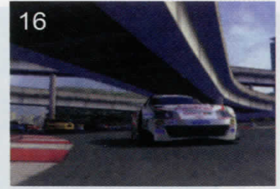
13



14



15



16



17



18



19



20

GAME DATA

發售商：	ARUZE
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定 2001 年

PS2/RPG








SHADOW HEARTS

シャドウ ハーツ

TEXT：MARKS

一切從一把神秘人聲開始



曾製作《KOUDELKA》的 SNK 子公司— ARUZE 終於最近公佈了他們參入 PS2 陣形後的第一個作品—《SHADOW HEARTS》。為了宣揚業界最高水準的圖像，所以讀者可從畫面看到一幅幅漂亮的畫面，此外更以PS2的最大極限來表現出漂亮的世界。除了遊戲畫面之外，遊戲系統亦有突破性要素出現，促使遊戲性提升，而以下就會作詳細的介紹。

STORY

1913年春天，巴黎。在下著霧雨的晚上，發現了一堆散亂的人類殘肢。從遺留物中確認被割開受害者為一位英國神父。他是與女兒二人到訪巴黎，可是現場不但找不到其屍體，就連其遺留物也見不到，所以將她當作失蹤人口處理。事件發生後一個月。於澄澈的星空下，一列蒸氣火車在遼闊的中國大陸行駛。這列從長春至大連的列車中，有一位英國紳士正在步行…。受到日本軍戒備的休息車廂內，坐在將軍隔離的是銀髮少女。當到達奉天的時候，車廂內發出悲鳴響聲，當中有一個倒在地上而身體好像被紙張切開的日本兵和向著少女微笑的英國紳士。「我是 Roger Bacon，歡迎這位小姐…」



SYSTEM

《SHADOW HEARTS》是以隨機方式與敵人發生的戰鬥。與敵人對峙的時候，原用 RPG 一直以來的方式選擇攻擊方式和攻擊對象，之後畫面就會出現JUDGMENT RING。這個輪盤是主宰著戰鬥的要素，亦是玩《SHADOW HEARTS》時不可缺少的攻略要素。這樣不但打破了 RPG 獨有戰鬥的單調操控，而且促使遊戲性上昇，以下就是這個 SYSTEM 詳細介紹。

URU

本名：Urmnaf Bort Hyuga
年齡：24 歲
性別：男
屬性：闇
特殊能力：與怪物融合（FUSION）

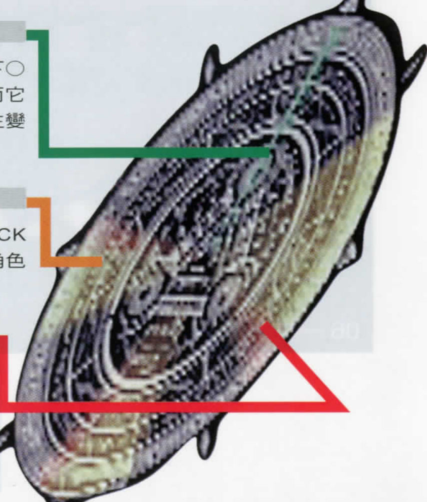
他是由日本人的父親和俄羅斯的母親所生下的混血兒。雙親在其10歲時死去，之後醒覺了一種融合凡的能力（給取怪物的意識後，可以使用該怪物的能力）。為了尋找在內心聽到那把神秘聲音的主人，於是一個人一邊與怪物戰鬥，一邊繼續旅程。



JUDGMENT RING

被稱為JUDGMENT RING(審判之輪)的輪盤是用來定出攻擊成敗的審判之物。設定在輪盤上的「HIT AREA」是當旋轉的針 CHECK 中在這個範圍內，就代表攻擊成巧。這個是戰鬥所包含的不變法則，亦是所有的基本。





針

輪盤上旋轉的針在按下○掣後就會CHECK一下，而它所指示的位置會令效果產生變化。

HIT AREA

針在這個範圍內 CHECK 中，行動就會實行。不過角色和道具的幅度會有變化。

CRITICAL AREA

設置在HIT AREA後面的部份，在範圍內 CHECK 中可以得到比平時更大的效果。

連續攻擊

進行普通攻擊等時候出現的JUDGMENT RING都會設有多個HIT AREA，而能夠準確地在多個AREA內按下○掣就可以作出連續的攻擊。這些多加的攻擊都需要全部準確地按下。由於連續攻擊並不是一件容易的事，所以寧願狙擊CRITICAL AREA。

第一擊



第二擊



第三擊





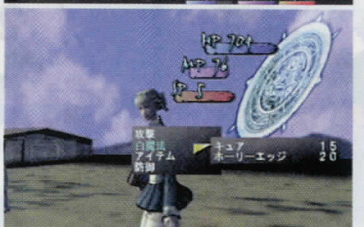
EVENT

原來在戰鬥時主宰攻擊成敗的JUDGMENT RING並不是只限制於戰鬥，就連地圖上發生的EVENT和商店等各式各樣的地方都會出現。在這種場合出現的JUDGMENT RING其使用的方法與戰鬥時同樣，實行行動就需要準確地將旋轉的針按到特定AREA內。在地圖搜索時注意經常有深入地行動的必要。

CRITICAL HIT

設置在HIT AREA後面就是CRITICAL AREA，而且設定比HIT AREA的範圍少，因此很容易出現CHECK在範圍外，而令攻擊變成失敗。由於確實所給予的傷害很大，所以玩者就需要考慮一下角色的次序來決定CHECK的位置。





擅長技的使用

HIT AREA的範圍大小不但會依據角色而不同，而更會因各自的擅長技而改變。擅長直接攻擊的角色並不代表使用武器時的HIT AREA會因而廣闊，因此需要拳握武器種類所衍生出的擅長分野。

ARIS

本名：Aris Eliot
年齡：20歲
性別：女
屬性：光
特殊能力：白魔法

在年幼時聽到一把「聲音」後，醒覺了用來驅邪的才能。自此之後，與身為神父的父親一起進行驅邪工作。由於她的能力可以利用作壞事，所以成為世界所有壞人的目標。在巴黎受到Roger Bacon的襲擊時，其父親以自己性命來保護她，可是結果被日本軍捉走。最初內向的她經過與URU一起冒險，令其回復本來活潑而掘強的性格。

FUSION

除了以上介紹的JUDGMENT RING使用方法外，這裡所介紹就是遊戲另外的特殊要素。其中一個就是主角使用的特殊能力──FUSION。這是一種利用與怪物融合而得到該怪物強勁攻擊來製造有利情況的特殊能力。融合的怪物種類會隨故事的發展而增加。



SANITY POINT

這遊戲除了用來表示生命的HP和表示魔力的MP之基本數值之外，亦會有一種稱為「SANITY POINT」的數值存在。這個數值是代表角色的清醒程度，當這數值減至0的時候，角色會進入失控的狀況，令玩者不能作出操控。

BACON



本名：Roger Bacon
年齡：42歲
性別：男
屬性：闇
特殊能力：古魔法

以ARIS為目標的神秘人物。雖然外表看似善良的英國紳士，但內裡卻是冷酷兼殘忍的。在故事開端，本應可以在日本軍手上奪回ARIS，但因為URU的妨害而失敗。自此之後，他便經常纏住主角。

True Love Story★

トゥルーラブストーリー3

TRUE LOVE STORY 3
真愛物語參

戀愛SLG在業界中可說是另一個長青遊戲系列，無獨有偶，《True Love Story》也是戀愛AVG，而且她的故事性比起其他作品更見豐富。甚至可以說，《True Love Story》系列的最大特色是系統簡單，但題材十分生活化，是以玩者十分容易便投入其中。再者，清新的題材令玩者倍感親切，最近廠商ENTERBRAIN更公佈其新作《True Love 3》將於4月推出，未知各位可會為她的情節而再次感動嗎？

GAME PS GAME DATA

生產商	ENTERBRAIN
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	容量未定
發售日	2001年4月5日

PS 2／戀愛SLG／1P

TEXT：IKI



◆簡單但生活化的題材是遊戲成功之處

遊戲特色

《TRUE LOVE STORY 3》為PS 2遊戲，憑藉主機的強勁機能，畫面質素自然大為提高；再者，本作採用DVD作播放媒介，故相信角色的細微動作亦將得以重現。系統上，本作遊戲中隨主角各種能力值參數的變更，在對話時的好感度及EVENT的發生也會有所影響，種種的更新，令人對這款PS2戀愛SLG作品更為期待。



◆以DVD作容量，動畫質素自是更勝前作



◆「會話」進化了！今次更可與2名女子同行

一天的流程

首先，玩者可選取遊玩的日子，留意當中日曆上印有「！」及「☆」的日子也代表該日有特別EVENT發生。待得確定日子後，玩者便外出回到校門前，此時會遇上多名女孩，在談話中會出現分支答案，不同分支是可會影響好感度的，各位可要小心選擇。（在假日時則多在車站前、學校附近或自宅一帶遇上女孩）

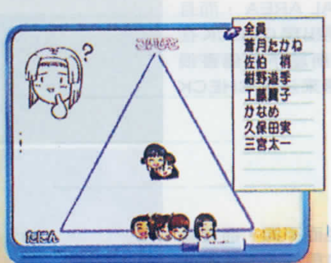


◆在中學生涯的最後一年可覓得到真愛嗎？

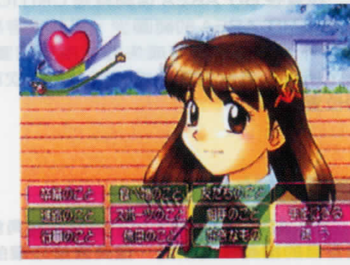


◆在眾多EVENT中可有奇遇？

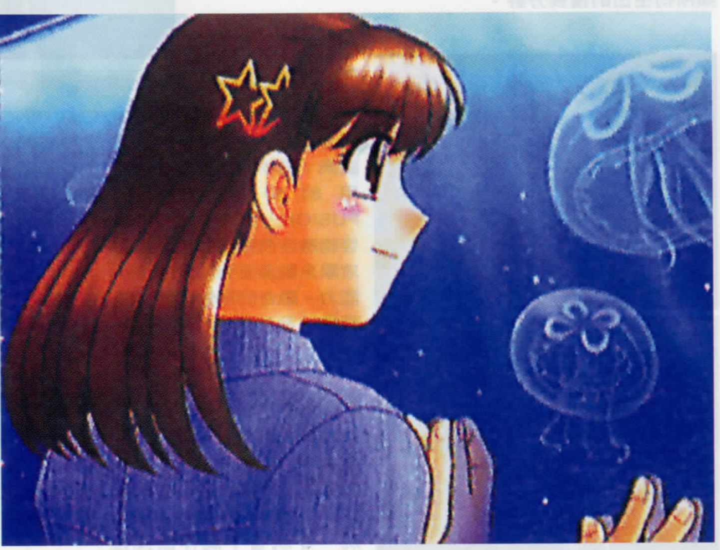
在校內的某些特定場所將有EVENT發生，此時正好把握機會博取其好感度。根據適才的談話及EVENT，放學後玩者在回家途中將遇上好感度高的女孩，此時各位是可向她提出約會的。最後，歸家後便可選取下一次遊玩(行動)的日子，但此時可先向家姐請教一下自己與眾女孩的關係，所謂「知己知彼，百戰百勝」。



◆回家後好好了解一下自己與眾女孩的關係



◆要設法博取小妮子的好感度



◆約會畫面

※圖片為開發中畫面

PRELUDE

春天，正是新學期伊始之時。

主角面對著意中人蒼月，正當他欲開口表白之際，卻驚見面前的竟是自己的孖生姊姊，難不成自己剛才在造夢？匆忙趕至學校，看過了報告板，得知自己今年得以和蒼月同學同班，而這學期的戀愛物語亦告展開‥‥



◆蒼‥‥蒼月‥‥



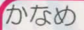
◆家姐‥‥？！



◆LUCKY！終於也可與蒼月同班了！

人物關係大公開





三宮太一
（聲優：遠藤真）

班別：3年5組
學部：野球部
血型：AB型
三宮是主角的孖生姊姊的同班同學，亦是一名運動神經異常出眾的男孩，為人熱血、屬於性情中人，與主角是朋友關係。

かなめ
（聲優：大谷育江）

班別：3年5組
學部：排球部
血型：不明
主角的孖生姊姊，性格開朗、活潑，雖然只比主角早出生幾分鐘，但照顧主角起居飲食，持家有道，儼如家中主人一樣。





柳瀬里佳
（聲優：村井かずさ）

班別：3年4組
學部：排球部
血型：B型
與主角識於微時，自幼一起長大，本是青梅竹馬的朋友。可惜，自數年前一件事件，她便與主角反目，並一直處於對立狀態。

本條笑
（聲優：山本麻里安）

班別：3年1組
學部：／
血型：A型
主角的同班同學，本條笑其實是一名轉校生，雖然對她的認識有限，但看她面上經常掛著笑容，相信誰也想親近她。



久保田實
（聲優：岸尾大輔）

班別：3年1組
學部：乒乓球部
血型：O型
久保田實是主角的同班同學，亦是與主角稔熟的好朋友。又，和泉結由子對他是有著一定程度的好感。







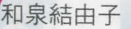
紺野遊季
（聲優：野上ゆかな）

班別：3年5組
學部：壘球部
血型：AB型
主角孖生姊姊的同班同學，紺野是一名壘球的好手，性格開朗，擁有不遜於男性的氣慨，與主角姊姊是朋友關係。



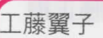
蒼月たかね
（聲優：たかはし）

班別：3年1組
學部：放送部
血型：O型
蒼月是主角朝思暮想的女神，亦是主角今年的同班同學。蒼月在學校內廣受其他同學愛戴，地位有如偶像一樣，與主角的姊姊稔熟。



小野寺まどか
（聲優：千葉千恵巳）

班別：1年生
學部：排球部
血型：O型
今年才1年生的小野寺，的確是十分淘氣，可謂是童心未減。也許這個原故，她對性格有如大姐姐的かなめ抱有一定程度的好感。



和泉結由子
（聲優：那須めぐみ）

班別：／
學部：／
血型：／
自幼與久保田實長大的女孩，可謂是青梅竹馬的朋友。由於是這樣，小妮子對久保也有著一定程度的好感。



工藤翼子
（聲優：豊口めぐみ）

班別：3年3組
學部：游泳部
血型：B型
隸屬游冰部的工藤翼子，擁有開朗樂天的性格，可惜其為人較自我中心，是比較可惜的地方。

二階堂時子
（聲優：芳野美樹）

班別：3年2組
學部：／
血型：A型
就讀於3年2組的二階堂時子是蒼月的朋友，別看她一面軟弱，現在正擔任學生會長一職哩！



佐伯梢
（聲優：吉川由彌）

班別：3年5組
學部：美術部
血型：AB型
佐伯是主角的孖生姊姊的同班同學，兩人亦是朋友。她的最大興趣除了閱讀外，便是烹飪、裁縫，這些從她加入美術部便可略知一二。











超級機械人大戰α外傳

參上！「風」、「炎」、「水」、「地」，四體之魔裝機神！

GAME PS GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6980 日圓
容量	CD-ROM
記憶	5～15 BLOCK
發售日	2001 年 3 月

PS／SLG／1P

「長青」遊戲系列《超級機械人大戰》素來也是市場上的長勝將軍，其最新作《超級機械人大戰α外傳》自公佈推出以來，旋即在一眾FANS 間成為了話題。最近，廠商方面又公開了不少新資料，當中更包括了久違了的《魔裝機神》，相信各位貴家澪FANS 定必異常感動罷！

TEXT：IKI

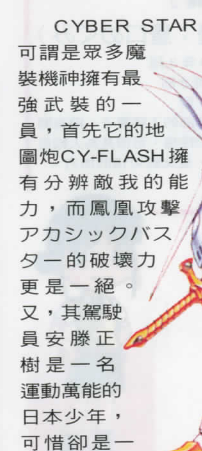


4 部魔裝機神堂堂復活！

「風」-CYBER STAR（サイバスター）
駕駛員：安滕正樹

CYBER STAR 可謂是眾多魔裝機神擁有最強武裝的一員，首先它的地圖炮CY-FLASH擁有分辨敵我的能力，而鳳凰攻擊アカシックバスター的破壞力更是一絕。又，其駕駛員安滕正樹是一名運動萬能的日本少年，可惜卻是一名方向痴。


◆去罷！DEATH CUTTER



「炎」-格蘭威魯（グランヴェール）
駕駛員：黃炎龍

單從一身火紅的外表也可看出，格蘭威魯正是「炎」之魔裝機神，由於受到炎之精靈的加護，所以它的最大特徵是擁有超誇的破壞力及搭載多種重火力武裝。其駕駛員黃炎龍本身是一名熱血的中國體育教師，與其魔裝機的形象十分相配。


◆看我的火炎！

「水」- 格迪斯（ガッデス）
駕駛員：蒂迪

受到水之精靈的加護，格迪斯最擅長使用冷氣攻擊，其必殺技HYDRO-PRESSURE 更是以冰之刀刃把眼前敵人一刀兩斷！其駕駛員蒂迪是一名外表帶點冷漠的北歐少女，與其魔裝機格迪斯的形象倒也是十分相配。


◆必殺技HYDRO-PRESSURE

「地」-沙姆茲特（ザムジード）
駕駛員：貴家澪

與其他魔裝機不同，受到地之精靈的加護，沙姆茲特是唯一一部擁有自我回復能力的魔裝機神。雖然攻擊能力一般，但卻擁有極高的防禦性能，而且其必殺技更能與大地產生共鳴（聖鬥士乎？）。又，其駕駛員貴家澪是一名性格開朗的少女。


◆唯一擁有自我回復能力的魔裝機神

WHAT'S 魔裝機神？

《魔裝機神》其實是SFC 於96 年的作品，當中出場的機體及角色均為原創，一天，日本少年安滕正樹被召喚至地底世界，並成為魔裝機神CYBER STAR的主人。及後他更遇上同伴黃炎龍、蒂迪，而且亦會與宿敵白河愁結緣。由於SFC 沒落已久，相信也很難找這套作品。



◆SFC 作品《魔裝機神》

其他原創機體陸續參戰

在《α外傳》內，除了魔裝機神外，不少BANPRESTO的原創機體亦會陸續參戰。例如《SRX》的龍省・健亦會駕駛著曉擊霸MK-II 登場，其他原創機體則包括了曾活躍於《EX》及《魔裝機神》的風之魔裝機贊奧姆，與及由普莉絲亞駕駛的魔裝機迪亞普羅也將一一復活，相信各位《魔裝機神》迷也感到十分高興寵！



◆曉擊霸MK-II 的勇姿



◆風之魔裝機－贊奧姆

◆久違了的迪亞普羅！

系統進化 SYSTEM EVOLUTION

熟練度

與前作相比，《α外傳》在系統上也作出了若干改變。首先，「熟練度」在畫面上將有更明確的表示，而且根據熟練度的多寡，遊戲更分為EASY、NORMAL、HARD三種難度，令戰鬥更具變化。又，畫面中機體可面向不同方向，這是否意味著本作終引入「方向概念」？（笑）



◆熟練度的顯示更明確，令玩者更易掌握戰況



◆終於也引入「方向概念」嗎？（笑）

援護系統

承繼自Wonder Swan版《機戰Compact》的系統，可援助己方攻擊或防禦。基本上，援護行動是只有哪些擁有「援護LEVEL」特殊能力的隊員才可使用，而且隨著援護LV遞升，1 PHASE 內更有可能作數次援護行動；由於敵方也可作援護行動，故大家須時常留意敵人的能力。



◆援護攻擊可給予敵方極大損害

新特殊能力

其實除了上述的「援護LEVEL」外，《α外傳》中亦追加了不少新的特殊能力，就如以下介紹的特殊能力「指揮」。顧名思義，透過「指揮」指令，機體面前會出現一個指揮範圍，於此範圍內，玩者可令周圍同伴機體的命中率及迴避率有所提昇，如能活用此特殊能力定可大幅提高整體戰力。



◆特殊能力「指揮」使用中

不同的參數內容？

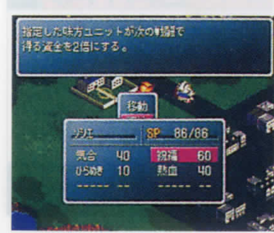
在以往《機戰》作品系列中，在STATUS的參數表內總有一項「反應」的項目；然而在本作中，卻沒有了「反應」，取而代之，卻是一項叫「防禦」的新項目。以往「反應」對命中率及迴避率有著極深遠影響，到底新項目「防禦」對機體的防禦力又有甚麼影響？



◆更新了的參數顯示畫面

精神指令耳目一新？

精神指令素來是《機戰》作品系列的「靈魂系統」，《α外傳》中亦更新了不少精神指令，如以往可取得2倍金錢的「幸運」，在本作中則改為「祝福」，並消費60 SP，期待更厲害的新精神指令登場！

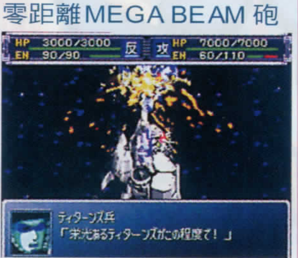


◆消費60 SP 的「祝福」

新・必殺技畫面GALLERY



GUNDAM 試作3號機 零距離MEGA BEAM砲



泰坦3 SUN ATTACK



Z GUNDAM WAVE RIDER突擊



MAZINGER Z SCRAMDER CUTTER





TURN A GUNDAM 月光蝶



VF-1S 韋機利 HOMING MISSILE



斷空我 斷空劍



WALKER KAREER ICBM投擲





GAME DATA

發售商：	ATLUS
售價：	7800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	4 BLOCK
發售日：	2月22日

RPG

TEXT：MARKS



アイシア Eithéa

世界因艾利之樹而動盪

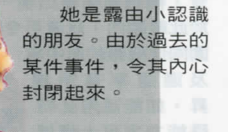
ATLUS和七瀨葵合作的幻想RPG「Eithea」將會在2月22日正式推出，因此筆者在發售詳細地介紹這遊戲，讓讀者可以在玩遊戲前獲得一定的了解。在Eithea世界存在著三棵會放出不可思議能源的艾利之樹，人類就利用這些能源而改善生活，為何新見翔他們會來到這樣和平的世界呢？難道讓世界毀滅的危機即將出現。



月光族

在依奧比羅斯居住的部族就是月光族。以狩獵的度過生活的他們在弓箭技術方面比火龍族為高。思想單純的月光族甚至發生爭執。月光族的文化是把艾利之樹作為信仰的對象，以族長和神官為中心，築起整個村莊，而因為艾利之樹為神木般看待，所以他們只會攝放其能夠應付最低限度生活的能源。





莎（シャイ）

她是露由小認識的朋友。由於過去的某件事件，令其內心封閉起來。





蘭度（ランドー）

月光族的族長。考慮周詳和溫厚的性格令他得到很高的民望。

露（ルイ）

月光族第一用鎗高手。在運命的安排下遇上翔他們，之後更與他們同行上路。



艾利基（エウリケ）

身為月光族神宮的他是屬性自我陶醉的人，而人望很少。

魔彈製作



在遊戲中稱為「魔彈」是可以進行屬性攻擊，而擁有最終的效果的魔彈就是「陽神召喚魔彈」。召喚稱為「陽神」時除了全體攻擊效果外，亦可以進行全體隊員完全回復，從而在一擊後將劣勢扭轉。

魔彈是由戰鬥中得到的「TIP」和稱為「EITIA」的護符組合而成。不過魔彈需要進行「魔彈研究」才可以有新效果的魔彈出現，之後就可以自由地製作。



武器特性





GUN

雖然攻擊範圍狹窄，但可使用威力大的魔彈。由於普通攻擊時需要使用TIP，所以怎樣與弓分開使用就是重要關鍵。

BOW

伊藤光和吉永秋穗所使用的武器。攻擊範畔是所有武器之中最小的。可是它卻可以和GUN同樣可以使用多種魔彈。





CLAW

擁有格鬥心得的由佳所使用的武器，而它持有高攻擊力和廣闊的攻擊範圍，但可使用的魔彈很少。

SWORD

同樣是由住可以使用的武器，其同時兼備了最強攻擊力和廣闊的攻擊範圍。不過一切魔彈都不能使用。

火龍族

火龍族是居住在尤羅利亞(ユーロリア)的部族。從很久以前已經開始使用艾利之樹能源的技術，這樣築起了高度的文明。他們的城鎮相當漂亮，道路整齊的區分了石造的建築物，街燈平排而立，而城鎮的中心興建了統治尤羅利亞的火龍城。

尤羅利亞是以王族為中心而實行封建制度的地方。最近，從市民中出現不滿於過度使用艾利之樹能源的王族方針。



莉亞（レア）

火龍族的女王。採用了從艾利之樹攝取過度能源的提案。

娜姆莉亞（ナムリア）

火龍的公主。以其聰明支援年青的女王母親。

艾茜露（アゼル）

在尤羅利亞進行恐怖活動的反政府組織「飛龍之牙」領袖。

阿路巴爾登(アルバイジャン)

尋找可以代替艾利之樹的能源。他與其外表相反般的軟弱。

陣形系統

這遊戲的戰鬥中，陣形是一個非常重要的要素。這些陣形是利用隊員的位置，製作用來防禦敵人攻擊的「防禦網」。除了現在介紹的「DELTA」和「DOUBLE」兩個陣形之外，亦會有多個陣形存在。好像只在前方放出防禦網的「DELTA」，對從後方攻擊的防禦就會減弱。由於各種陣形的擴張範圍和強度都不同，所以需要配合敵的種類、攻擊方法和隊員的狀態來選擇適合的陣形。



LAV SYSTEM

「LAV」是一種表現人類擁有的潛在精神力之數值，而它在遊戲中產生各式各樣的影響。其最重要就是可以影響關於防禦的「SOUL RING」，LAV會以比例增加防禦力。LAV會因迷宮等發生的RPS和城鎮中發生的EVENT而產生變化。



RPS



在地圖移動時偶然會發生RPS。當中會有一些主角需要回答的問題（可以不理會她），令LAV產生變化。基本上只要選擇令她們不會討厭的答題便可。

戰鬥



戰鬥是受到LAV最大的影響的部份，而且戰鬥同樣可以令LAV產生變化。例如：同伴氣絕時會令LAV值減低，因此戰鬥時需要注意。

EVENT

當角色們進入城鎮的時候，他們都會分開作個別行動。主角到達某個特定的地方就會與特定的角色談話而發生EVENT。其中的選擇會令到LAV產生變化。







新見翔

今次故事的主角。雖然有少少粗魯，但因為他的責任感強，所以深得朋友的信賴。在地震之前，由於沒有陷入一些事情令他需要使用其領導才能，所以過著一些平凡高校生活。不過他對於奇怪的事卻比較遲鈍，所以無想過自己的戀愛問題。





最新消息續報！EMBLEM SAGA

TEXT BY MS



一隻成功的SRPG，狀大的故事背景、完美的戰略系統是不可缺少要素。曾一度震撼全城的SRPG《FIRE EMBLEM》，相信沒有一位機迷對他感到陌生。現在於PS上玩者可以再嘗這類遊戲的風采，雖然他並不是《FIRE EMBLEM》的續篇，但是無論是遊戲的策劃和故事都是由加賀昭三製作。相信所有FANS絕不能錯過！

GAME PS GAME DATA

生產商	ENTERBRAIN
售價	6800日圓
容量	CD-ROM
記憶	3 BLOCKS
發售日	預定2001年5月24日

PS／SRPG

超高戰略性

就在GPPS的新生號VOL.1中，筆者也曾為大家介紹過，這遊戲可能成為史上最難玩的SRPG，究竟是否能夠打破《FIRE EMBLEM》的最強傳說？畢竟都要看遊戲的戰略性、系統和平行度。在遊戲系統方面，基本上是，自軍的隊伍和敵軍的隊伍分別於一個地圖上設置，並互相戰鬥，根據角色的相性、地形效果都會對戰果有所影響，而最近有關廠商更公開了遊戲軍團系統、職業系統以及SKILL系統，相信這會是影響遊戲的難易度的關鍵。



軍團系統

在遊戲開始時，寧藍和康姆斯會於不同的地方進行自己的故事，分別是拉西莉亞王國和伊斯拉島（イスラ島）。玩者在最初時必須操控這兩個軍團進行遊戲，寧藍的一方則會跟隨故事的進行而展開戰鬥，至於康姆斯的一方，就會是自由身，一邊於世界中冒險；一邊協助寧藍。那麼由寧藍所率領的軍隊就會成為主力，而康姆斯率領的軍隊就會如遊擊隊一樣。

寧藍軍團的目的

根據故事背景，寧藍的拉西莉亞王國被索亞帝國毀滅，為了奪回自己的王國，以及令尼比利亞大陸回復和平，便率領軍國把被鎮壓的街解放。是一個不十分自由的軍團。



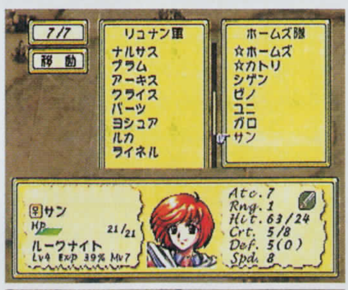
康姆斯軍團的目的

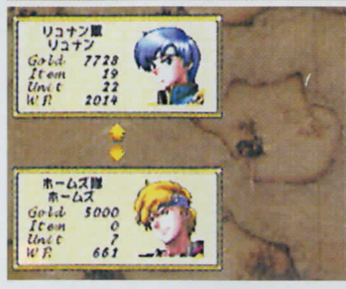
康姆斯軍團的目的，就是於世界各地冒險，找尋秘寶、新的同伴等等。當然也有會發生一些特定的EVENT，從而取得珍貴的寶物。並且能於特定的MAP中無限次進行戰鬥，是十分自由的軍團。



會合

當這兩位軍團進入同一個地圖的話，玩者就可以進行軍團的編成，這時不單是兵力、金錢、道具或武器，都可以自由於這兩個軍團互相交換。那麼雙方就可以互相補不足。





職業系統

遊戲是擁有職業制式，每位角色都有自己的職業，而基本職業是以劍士、騎士、弓箭手、重騎士、魔法師、僧侶……等等為主。不過各種職業均有上下的等級分配，下位等級職業，其能力自然會比上位的低，而且能使用的武器種類也會比較少，但是只要角色使用一些特定的道具，便能夠轉變成上位等級。

例子：



◆原為 SWORD FIGHTER

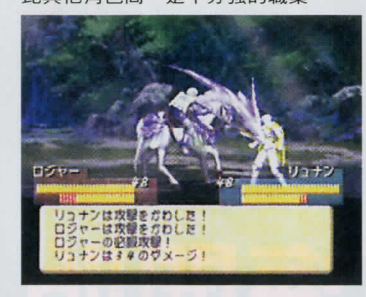
◆使用特定道具後產生轉變



◆成為 SWORD MASTER

能使用所有武器的圓桌騎士

其中最多等級的職業；就是騎士系。擁有騎士系職業的角色，往往都能夠使用較多種類的武器、如劍、斧、槍等等。如果能乘上馬的話，移動力還會比其他角色高，是十分強的職業。



速度與殺傷力並重的瞬殺劍士

就如其名般，能作出瞬殺的劍士，這個職業的最大的特色，就是能作出2回攻擊，雖然只有劍可以攻擊，但是容易使出必殺技是他最強之處。



SKILL

各角色不單擁有自己的致命一擊技術，還有支援己方的特殊技能，這些技能會在戰鬥時於一定的機率出現，而現時已公佈的技術有27種。究竟要如何才能習得這些技術？其實有三個方法，第一個方法十分簡單，單靠LEVEL UP就可以；第二個方法，就是於訓練場所學習，不過就只能提供一個角色；第三、就是從戰鬥中找到有關技術的書籍，以使用來學習，當然只得一次。因此以第二和第三的條件來說，玩者必須好好考慮由誰來習得技術。





各習得的SKILL

SKILL 名	效果
地聖之技	無視地形效果使出必殺技。
龍聖之技	進行 5 連攻擊。
天聖之技	當給予對手傷害的同時，增加自己 HP。
風水之技	無視對手的防衛力使出必殺技。
烈風之技	不讓對手反擊，並使出必殺技。
疾風之技	在快過對手的情況，能先制反擊。
大盾之技	守備力上升 20 %
見切之技	所有必殺技無效。
死生之技	在瀕死的狀態時，使出必殺技的機率提高。
連續之技	進行 2 連攻擊。
飛龍之技	攻擊力增加 3 倍。
盜取	除了特殊道具外，可以盜取對手一件道具。
再移動	能夠攻擊後再移動。
素質	經驗值增加 2 倍。
破邪	對魔物的攻擊、回避、必殺技和必殺技回避之能力上升。
召喚（しょうかん）	就如使用召喚系的杖般。
萬能匙（カギあけ）	能打開寶箱。
神之力（カリスマ）	能支援 3 格以內的同伴。
森之戰士	有利在森林戰鬥。
草原戰士	有利在草原戰鬥。
山之戰士	有利在山戰鬥。
海之戰士	有利在海戰鬥。
邊境戰士	有利在邊境戰鬥。
城之戰士	有利在城或城砦戰鬥。
劍鬥士	有利在鬥技場戰鬥。
突擊	當速度比對手快的時候，就能在 2-5 回合內繼續戰鬥。
WARP（ワープ）	可以任意去能進入的地方。



四把傳說之劍

在尼比利亞大陸裡，包括雲嘉手上的；共有四把傳說之劍。每把傳說之劍均擁有神秘的魔力，全都超越人類的限界力量，若果能取得這些傳說之劍，相信對戰鬥有十分大的幫助。

新登場角色

雲嘉（ヴェガ）

職業：SWORD FIGHTER

他是唯一擁有傳說之劍的劍士，並善用居合劍法，在拔劍的一瞬已能把對手致命，究竟他是何方神聖？

對戰系統

玩者在遊戲時利用記憶卡儲存進度，是十分正常的事，但相信大家從沒想過，可以利用這個記錄來與朋友進行對戰，而現在的《EMBLEM SAGA》中會增設這項模式，只要在「對戰模式」中把自己和朋友的記錄讀取，就能進行對戰。





TEXT BY 魔物蠟人 SAKURA KI



一切從絕海孤海開始

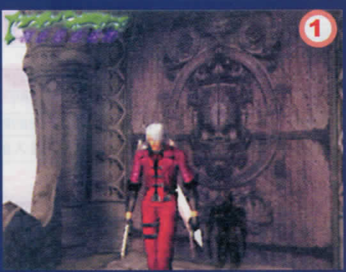
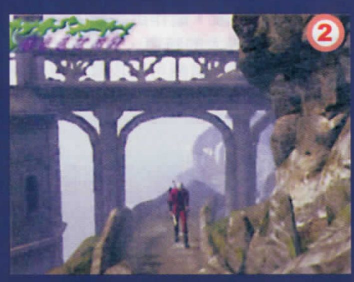
由創造遊戲神話《BIOHAZARD》系列的製作班底,神谷英樹等人泡製的超大作《DEVIL MAY CRY》,自從公佈以後反應相當熱烈,本刊亦曾經在新生號送出過遊戲的超過一分鐘的MOVIE,亦有很多讀者詢問遊戲的資料,這說明此遊戲十分注目。現在最新的影像亦公開了,除了進入步了解到主角的動作外,還有一些關於系統方面的東西出現,還有遊戲体驗版的消息啊。



GAME DATA

生產商	CAPCOM
價格	未定
容量	DVD ROM
記憶	未定
發售日	預定2001夏天發售

PS2/ACT




捨「科學」取「有型」

一直製作像《BIOHAZARD》這些充滿「科學」味道的神谷英樹,在《DEVIL MAY CRY》的製作發表會上,說過遊戲會完全捨棄「科學」,取而代之是「有型」的傳說中的魔劍士兼魔物獵人——達迪.製作人表示「有型」就是這遊戲的取向,因此舞台安排了在絕海的孤海上(圖1、2),給人一種「非現實」的感覺。另外,遊戲中還加入了很多製作電影的意念和手法,用來表現遊戲中「有型」的一面,絕對可以滿足喜愛「有型」的玩者。



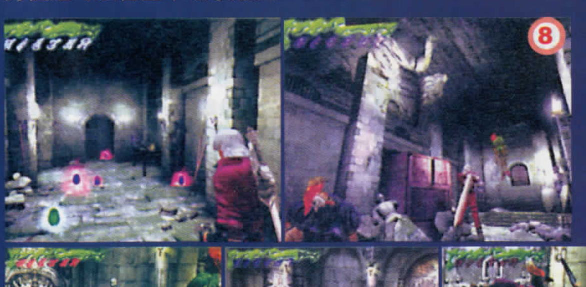

劍槍合擊·最強魔人

從最新公開的影像中,看到比較之前影像更多攻擊的方法.主角除了背上的一把大劍外,還有兩把強大火力的手槍。前者用來攻擊上方和接近的敵人,後者負責遠距離攻擊。不過其實兩種武器亦可以作合擊,首先利用大劍把接近的敵人打上半空,然後再用兩支勁槍狂轟,動作一氣呵成(圖3、4、5)。另外,主角最強的武器是來自他的血,只要他化身成為魔人之後,便不需要使用大劍和槍擊,他會從身上發出紫色的電擊(圖6),而且看來威力不同凡響,但相信應該要有條件才可以變身,不過最方便是可以在空中攻擊敵人。

想玩体驗版嗎?

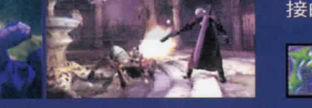
CAPCOM為了紀念《BIOHAZARD》發售五週年,在3月22日發售的《BIOHAZARD-CODE:Veronica-完全版》中會附送《DEVIL MAY CRY》的体驗版,如果各位讀者想先玩為快的話記得留意。





謎之系統·謎之魔石

最新遊戲畫面中,在左上角出現了一些好像生命計的東西,綠色那條不規則的線,再加上下面六個奇怪的文字(圖7),相信遊戲的基本系統已經設計好,不過廠方仍未正式公佈這些是什麼東西。另外,還有一些發妖美艷亮光的石頭(圖8),看起來好像是ITEM的東西,會否與主角化身成魔人有直接的關係?




TEXT：小悠



GAME PS GAME DATA

生產商	Sony Computer Entertainment
售價	5800 日圓
容量	DVD-ROM×1
記憶	300KB
發售日	3月1日予定發售

PS2/ACT/ 對應 DUAL SHOCK2

由家中玩到上宇宙的動作遊戲！

跟 POINIE 一起找尋自己的家





在未來三月推出的PS2遊戲之中，《POIPONIE'S IN》是一隻率先推出的動作遊戲。今次SCE設計的這個動作遊戲是一個環繞迷路要回家小孩而作的冒險遊戲。遊戲故事是講述迷子POINIE在謝利城與母親失散了，在找尋母親的途中遇上了一位隱藏著重大秘密的少女莉莉。莉莉教會POINIE使用POIN去找尋回家的路，POIN是一種非常珍貴的一種神奇道具來。使用POIN能為城中發生的事情得以解決，也是POINIE能否回到家的關鍵來呢！可是POINIE的家不單止是在個地方，而是在宇宙中許多星球也有他的家啊！看來這個跨越宇宙的歸家冒險故事將會波折重重……

(1) 要在世界各地…甚至宇宙各星球找尋自己的家……不去問人又怎行呢？

(2) 城中的人因為受到毒POIN的攻擊而成為壞人了！怎麼辦？

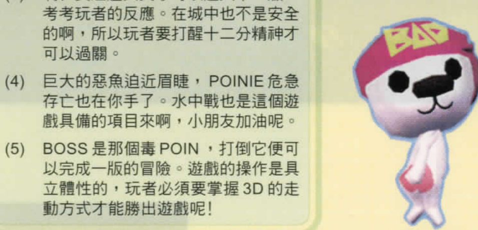
(3) 啊！要迴避火炎才可以進入下一版，考考玩者的反應。在城中也不是安全的啊，所以玩者要打醒十二分精神才可以過關。

(4) 巨大的惡魚迫近眉睫，POINIE危急存亡也在你手了。水中戰也是這個遊戲具備的項目來啊，小朋友加油呢。

(5) BOSS是那個毒POIN，打倒它便可以完成一版的冒險。遊戲的操作是具立體性的，玩者必須要掌握3D的走動方式才能勝出遊戲呢！

有忠必有奸啊……小朋友

故事果然沒有那麼順利了，這個又軟弱又多少笨的主角POINIE要面對的是一個又一個的奸角。他們在城中遇上了另一名少女羅羅，她是個什麼事也向著壞那方面想的女孩。她連同寵物比露妮在城中幹壞事，更利用POIN去改造成為了毒POIN使城中大混亂！毒POIN四處破壞又攻擊城中的人們，使被襲擊的人變成了像羅羅一樣的壞人。POINIE必須要借助POIN的力量去令整座城浮起，才能令城中的人回復原來的模樣。除了找尋自己家的外，POINIE也要幫助其他的呢！這樣便能收集母親的消息和回家的路了。



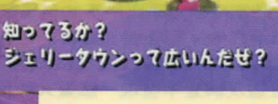




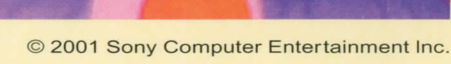












TEXT：小悠

GAME PS GAME DATA

生產商：	Sony Computer Entertainment
售價：	6800 日圓
容量：	DVD-ROM ×1
記憶：	未定
發售日：	3月22日予定發售

PS2/AVG/

PHASE PARADOX

新版銀河漂流記 3 月正式登場



SCE除了在三月推出立體動作遊戲之外，也有一些另類的作品公開發售。今次筆者介紹給大家的便是以宇宙空母遇上災難題材，演繹人與人之間微妙關係和變化的AVG作品・《PHASE PARADOX》。這個是描寫宇宙空母遇上了惑星爆發而產生異變，在空母中有限的空間之中，根本是沒有仕任何可以逃亡的地方。人們的互相背叛和離棄盡在困境中出現，也有些為了自己的戀人努力活下去的人。在遊戲中出現的每一個人物也是描寫這個劇目的角色，是非常迫真和充滿戲劇性的AVG。加上PS2的機能可以使人物的表情細緻地重現出來，而配音和對白也演技十足，相信會令玩者更為投入遊戲之中吧！



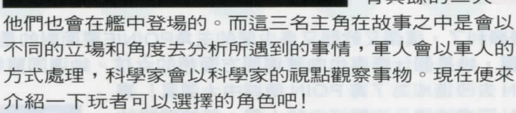
以「第一次接觸」為這個主題展開這個冒險

宇宙空母基拉特在完成了危險任務「惑星220」之後，受到惑星220突然爆發的衝擊波猛烈撞擊。空母即時受到非常嚴重的損壞，而艦上也有百分之二十的人員在今次的災難中死亡。之後在艦陸續出現奇怪的現象，什麼機械暴走了、人們目擊到不思議的光輪、還有一些半狂亂的船員「說大家也攻擊他」，持鎗亂殺人。還有許多人們未知的遭遇，會在這個超越人類想像的次元當中發生……





玩者以這三人的角度去參與冒險



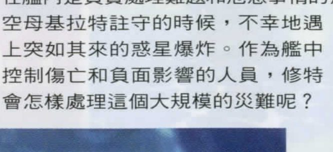
在這個遊戲開始時是會有三個角色給大家去自由選擇的，這便會成為玩者在宇宙空母中行動的角色。表情和演技豐富的三人在故事中將會出現相遇的情況，即使玩者沒有其餘的二人，他們也會在艦中登場的。而這三名主角在故事之中是會以不同的立場和角度去分析所遇到的事情，軍人會以軍人的方式處理，科學家會以科學家的視點觀察事物。現在便來介紹一下玩者可以選擇的角色吧！





修特・沙多古利夫

是「DAMAGE CONTROL」（簡稱DaCT）的中尉，在艦內是負責處理難題和危急事情的角色。與同僚在宇宙空母基拉特註守的時候，不幸地遇上突如其來的惑星爆炸。作為艦中控制傷亡和負面影響的人員，修特會怎樣處理這個大規模的災難呢？





尼利爾・班

他是在各個戰役之中屢見奇功的「飛龍部隊」隊長，今次也是為宇宙戰艦基拉特作為予備隊而登艦。面對惑星220的猛烈爆發，尼利爾必須帶領著身負重傷的部下去到艦中的醫療中心才可以得救。作為軍人的他的能否在這個困境之中保持冷靜呢？他的部下在這次的災難中又會如何呢？





愛娜・布芙洛迪

她是生化實驗室中作為研究助手的科學家，生化實驗室並沒有在惑星爆炸中受到破壞，也看不見有什麼慘劇發生。可是愛娜為了解明在惑星220之謎和發生的事情而進行冒險，她會在這次調查中發現一個重大的秘密……










beatmania 打打打!!

ビートマニアだだだ!!

TEXT：小悠

最近在街機除了格鬥遊戲和射擊遊戲等等的選擇之外，還多了一種另類的選擇，便是十分受OL和不擅長玩動作遊戲朋友歡迎的打字遊戲了。在打字喪屍之後KONAMI也推出同類型的遊戲，名為《beatmania 打打打！！》。beatmania 是模擬打碟的遊戲這個大家當然知道了，但是如何能將打字和音樂融合在一起呢？原來遊戲是起原於PC版的，這一次則是完全移殖到PS2之上。隨著音樂而學習打字的新遊戲，相信會十分受初學打字的朋友歡迎了。由上至Touch Typing的高手，下至初步接觸keyboard的玩者，在充滿節奏感的音樂之下也可以娛樂和學習合一。加上今次的歌曲真的是人氣度十足！除了有KONAMI的DJ歌曲之外，更加入了日本著名組合「Morning娘」的新曲，實在是非常吸引的遊戲來呢！現在便來介紹一下遊戲的內容吧。









打字與音樂合二為一？



打碟要DJ-Pro，打字要keyboard

這遊戲對應的周邊當然是打字的必需品keyboard了，而且這個KONAMI USB keyboard是隨遊戲一起發售的，玩者便不用另外購買一個PS2專用keyboard了。設計得和PS2同一顏色的keyboard不單止是對應《beatmania 打打打！！》，更加會對應今後KONAMI推出的會用keyboard的遊戲呢。



INTRODUCTION打！

這個是讓玩者學習打字遊戲基礎的STAGE，主要是教授玩者熟練鍵盤位置的地方。於HOME POSITION



之中DJ KONAMI會逐步由手指的位置，至到速打的方法也會講解。除了看圖教指法之外，也有叫大家靈活操作手指的單字練習。在習慣了打字的基本之後便可以進入下一個階段。



LESSON打！

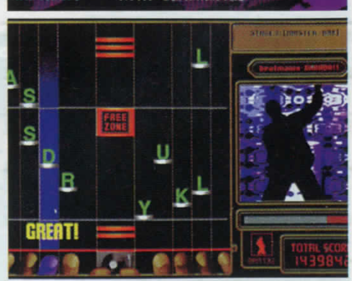
當玩者完成了基礎的鍵盤感應STAGE之後，便可以來到LESSON打！進行不同種類的訓練。而課程是有一共4種的，KEY打LESSON主要是A至Z的順打訓練，文字打LESSON是日文五十音的順打訓練，單語打LESSON是讓玩者打一些詞語來練習，最後的HOW TO PLAY BMD顧名思義是教初學者如何利用打字法來玩beatmania了。



MASTER打！

最後一環的是正式的遊戲了，是由最容易的歌曲開始打，至到最難的ULTRA-HARD全部共25首歌曲連打。和beatmania同樣的系統，玩者是看著從上掉下來的線譜來進行遊戲，但是線譜的指令是keyboard上的文字鍵。當然也是會有RANKING和評價值了，評價值低過一半便不可以過一個STAGE的呢！







GAME DATA

生產商	KONAMI
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM×1/ KONAMI USB keyboard ×1
記憶	70KB
發售日	3月29日予定發售

PS2/SLG/對應KONAMI USB keyboard

TEXT：小悠

ParaParaParadise

パラパラパラダイス



全城狂熱之模擬動作遊戲家用化了！

GAME PS GAME DATA

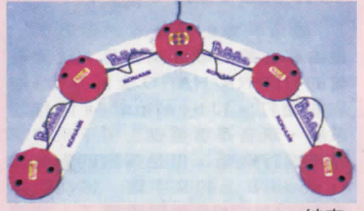
生產商	KONAMI
售價	OPEN 價格
容量	DVD-ROM ×1
記憶	88KB
發售日	3月15日予定發售

PS2/SLG/對應ParaPara專用Controller



說起KONAMI推出的遊戲，大家很自然會想起音樂。在街機的市場之中，KONAMI的音樂模擬遊戲幾乎每一家遊戲機中心也會添置一部。受歡迎的程度也十分熱烈，每一部新的音樂模擬遊戲推出的時候，也會令全城掀起新的潮流。而最近KONAMI最HIT的音樂遊戲，相信便是繼「keyboardmania」之後的跳舞新作「ParaParaParadise」。ParaPara是在Dancemania後推出的新跳舞模擬遊戲，利用在Dancemania使用過的感應系統於五個在玩者前列位置，感應玩者作出的動作。由於自由度比起之前的DDR更加大，所以便出現了許多跳ParaPara的舞步和姿勢了。在香港，ParaPara的魅力真的非常厲害，遊戲機中心一見ParaPara便是人山人海，在每逢星期六更會有百多人在尖沙咀文化中心外，像跳健康舞般練習ParaPara。而KONAMI正式在3月推出ParaPara的家用版必定是FANS們的天大喜信了！而今次的家用版和鼓機keyboard機一樣，是要用DVD的PS2才可以推出。現在便由筆者為大家介紹一下家用版和街機版的分別吧！

ParaPara專用Controller登場！



在街機的ParaParaParadise是一部裝有五方位感應器的小型舞台，而將這個小舞台重現家中的便是這個和街機同比例的感應器。和街機最不同的地方相信是感應器是置在地上的，是一個向上感應的系統來。當然這個Controller是會跟遊戲同時間發售的呢，售價是7800日圓。

家用版ParaPara特典之一・TRAINING MODE

KONAMI音樂模擬遊戲的一貫作風，推出的家用版必定是有TRAINING MODE。今次又怎麼會有例外的呢？不過最特別的地方是在訓練模式之中背景是有ParaPara ALL STARS即時示範舞蹈，若果玩者也看得未夠清楚的話畫面的右下角會有更加清楚的背向視點，玩者只需要跟著跳便可以的了。這個模式是有三個選擇的。一個是HARD，主要是讓玩者練習歌曲中難度高的部份。第二是SPEED，玩者是可以在歌曲播放前調整速度，有5段速。第三個是MIRROR，是令歌曲所有舞蹈左右相反的模式。相信TRAINING MODE是大家在家中練舞的主要途徑來呢！



家用版ParaPara特典之二・MOVIE MODE

這個MOVIE MODE是家用版的原創模式，玩者是在沒有符號的情況之下看著背景的示範舞蹈與音樂進行遊戲。完全是ParaPara的熟練者專用模式，這個MOVIE MODE也可以和TRAINING MODE配合使用，令中級的玩者作進一級的練習。除了這樣也是能跟HARD、MIRROR和SPEED一起使用呢！





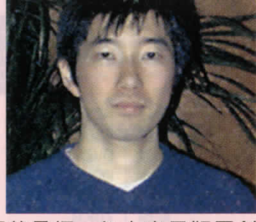
家用版ParaPara特典之三・2P MODE

唯一在街機版真正做不到的相信是2P了，而在家用化了的ParaPara當然可以做得到呢！在感應系統和舞台的微縮化後，玩者只需要有兩個專用Controller便可以作2P MODE了。二人可以玩同一首歌曲，練同一樣的舞步，十足Dancer一樣。是大家在家中開PARTY的好玩兒。



令人狂熱跳ParaPara的真凶便是他了

這個便是ParaParaParadise的開發者，KCE JAPAN WEST制作3部的吉富賢介先生。除了街機版是由他設計之外，家用版也是由他開發的。讓大家可以把街機熱力四射的舞台搬進家中，便是他設計家用版的目標。加上家用版原創的設計和各個學習模式，初學者要成為高手已經不是夢想了！



GAME PS GAME DATA

生產商：	BANDAI
價值：	5800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定3月

PS/ACT/對應DUAL SHOCK/POCKET STATION/WONDER WAVE

TEXT BY SAKURA KI

SD GUNDAM 英雄傳~大決戰!!騎士 VS 武者~



古今・新舊英雄大合戰

最近以高達為題材的遊戲一個接一個，繼PS2版的《機動戰士GUNDAM》後有WSC版的《機動戰士GUNDAM VOL。1-SIDE 7-》登場，3月在PS又再出現以高達為題材的遊戲，不知會否把GUNDAM迷悶倒呢？！不過看過這作品的題目後，相信不會有以上的推測，反而會令到不少玩者引頸以待呢！因為以SD GUNDAM為題材的遊戲很久也未出現過，而且還是SD GUNDAM系列中大受歡迎的《騎士高達》和《武者高達》，真的叫人萬分興奮呢。

騎士 VS 武者

如果喜歡SD GUNDAM的讀者，相信對《騎士高達》和《武者高達》這兩套ACTION RPG作品不會感到陌生。本作品便是集合這兩套作品中登場過的人物和機體，再加上新登場的人物和機體，構成騎士高達和武者高達一較高下的舞台。今集的主角是位稱為奧尼(オーレン)的少年，在一次偶然的機會下發現一台高達「G多拉古・梭魯」(Gドラグーン・ソル)(圖1)，於是主角便決定駕駛這最強的機兵出戰「鬥技會」，目標把過去的英雄們擊敗而取得優勝。



01



02

騎士篇與武士篇

在故事模式中最初只可以使用奧尼乘著G多拉古・梭魯參加鬥技會，玩者只要看一次ENDING之後，便會發現有多兩編故事可供玩者選擇，分別是控制英雄機騎士高達的「瑪爾編」和英雄機武者高達的「勇座編」。「瑪爾編」的主角是位拉古羅亞王國的騎士瑪爾（マイン）（圖2、3），駕駛著攻擊力和機動力也是最強的英雄機騎士高達出戰；「勇座編」中勇座駕駛的英雄機武者高達（圖4、5），是東方之國天宮中最強的機兵，因為裝備著鎧武者那樣的裝甲，因此擁有其他機兵不能比較的最強防禦力，不過攻擊力和機動力也很強。



03



04



06



07



05

目標在鬥技會獲勝

遊戲的目的只有一個，便是在鬥技會上把所有敵人打倒，取得冠軍迎接ENDING。其間除了OPENING的CG MOVIE（圖6、7、8）之外，還會加插一些CG MOVIE來交代故事的發展戰鬥形式會以一對一格鬥進行，現在除了知道有時間、HP和MP之外，其他詳細設定還要等待消息公佈，未知會否有屬性和超必殺技等等。至於每次在鬥技會上取得勝利後，便可得到一些賞金，玩者可以利用這些賞金來升級自己的機兵，不過相信騎士高達和武者高達所使用不同的裝備，因此玩者要特別留意騎士和武者的種類（圖9）。



◆ 故事的舞台是個和平的時代



◆ 像是敵人的謎之男



◆ 會幫助主角的人



◆ 也會以這種形式交代故事



08



09

※ 開發中的畫面

GAME PS DATA

生產商：	SNK
售價：	5800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2001年1月25日

PS／ACT／1～2P

TEXT：IKI



外星人來襲！地球反擊戰？

自格鬥遊戲抬頭以來，橫向 ACT 作品遂一直沉寂下來。1996 年，SNK 推出久違了的橫向 ACT 類型作品《METAL SLUG》，箇中精緻的動作及子彈橫飛的場面令人瞧得歎為觀止，甫推出便引起一陣哄動。往後數集《METAL SLUG》亦保留了上述風格，難怪有說《METAL SLUG》系列是近年最出色的 ACT 作品，而以下介紹的《METAL SLUG X》則是 PS 平台上的第 2 套作品。



WHAT'S「X」？

《METAL SLUG X》是 1999 年作品，基本上，她是以《METAL SLUG 2》(98 年）為製作藍本的REMAKE作。當中在不少微細處也作出了改善，其中最明顯則莫過於BOSS級敵人的出現位置作出了很大改動。可以說，《METAL SLUG X》的遊戲性比起《2》更是有過之而無不及。

本作中，玩者分別可選擇 2 男 2 女合共 4 名角色，操作方面亦只由十字掣加上攻擊、跳躍、BOMB三個按鈕組成，可謂十分簡單。為了捍衛和平，玩者遂向莫迪元帥再次進行反擊戰。此外，玩者在本作中可乘座的「座駕」更由增至 4 種類，分別是坦克（METAL SLUG）、戰鬥機、機械人及駱駝（？），它們可謂是戰場上的好幫手哩！



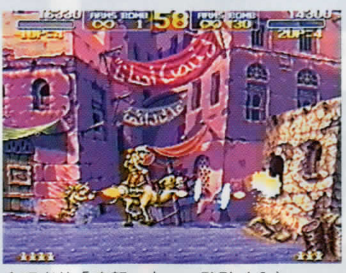
◆遊戲性比起《2》更是有過之而無不及



◆吃得太多會變胖子啊！(但攻擊大卻很強勁）



◆可選擇的角色至 4 名



◆玩者的「座駕」之一 -- 駱駝（？）



◆大家不忘救出人質取 ITEM 啊！

《METAL SLUG》作品大系表

作品名稱	年份	登場角色	可乘坐交通工具
METAL SLUG	1996	2 名	1 種
METAL SLUG 2	1998	4 名	4 種
METAL SLUG X	1999	4 名	4 種
METAL SLUG 3	2000	4 名	9 種

操作大系

按鈕	效果
十字掣	角色移動
□掣	攻擊
╳掣	跳躍
○掣	BOMB



◆《METAL SLUG》的遊戲畫面

◆《METAL SLUG 2》的遊戲畫面

◆《METAL SLUG 3》的遊戲畫面

PS版特色

一直以來，除了第一作《METAL SLUG》曾被先後移植至PS及SS外，其剩的數集也與家用機玩家緣慳一面（←除非閣下擁有NEO GEO帶機，又或可忍受CD版的極（慢）速LOAD碟速度）。是以今次PS版《METAL SLUG X》可說是其系列的最「新」移植作（←雖然這是99年作品‥‥）。當然，PS版亦追加了不了原創要素，包括前作大受好評的COMBAT SCHOOL MODE及ART GALLERY；此外，本作在爆機後更能開啟隱藏要素「ANOTHER MISSION」。



◆在COMBAT SCHOOL MODE中挑戰最高分數罷！



◆本作的LOADING畫面也十分有趣



◆ANOTHER MISSION是於爆機後才能開啟的隱藏要素

ARCADE MISSION

即街機版模式，遊戲由6版組成，在前作大戰結束2年後，莫迪元帥再次意圖染指世界，為了捍衛和平，玩者們遂再次向惡勢力挑戰。遊戲中每個版也有著其獨特風格（←如中國版面中的食物均為「肉包」）；此外，如角色吃得太多，這可會是變成胖子的，不過此時的攻擊力卻又變得異常強勁。又，各位在爆機之後，如再次進入ARCADE MISSION，便可在6個MISSION中隨意揀選出其中1關遊玩，並不須要依次序遊玩。



◆每版也有著強烈的獨特風格



◆雙打當然比較容易多了



◆連ITEM的種類也增多了

ANOTHER MISSION

在各位完成了ARCADE MISSION之後，再次返回選單畫面處便可以發現多了一個新的模式ANOTHER MISSION。在ANOTHER MISSION中，一共有二十個不同的「非常」任務（MINI GAME）可供玩者挑戰。在最初的時候，只可以選擇No.1～10的MINI GAME，而於每次完成遊戲後，玩者也可以輸入自己的名字，以作記錄成為之用。



◆ANOTHER MISSION的任務果然另類



◆純粹考驗跳躍迴避技巧的MISSION



◆你有信心完成所有ANOTHER MISSION嗎？

ART GALLERY

即圖畫鑑賞，是現時大部份移植作品的「指定動作」。在本作中，女角FIO的人氣度很高，是以GALLERY內有不少FIO的插畫，相信FANS看罷定必開心不已。又，當中收錄的圖片大部份也是《METAL SLUG 2》的設定原畫，絕對是前作FANS不能錯過的珍藏！



◆相信FIO的FANS定必開心不已

COMBAT SCHOOL

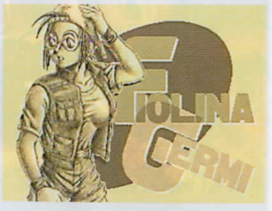
一個極度考驗閣下「根性」的模式，當中又分為「PIN POINT ATTACK」及「SURIVAL ATTACK」兩種玩法，前者是鬥高分數，後者則完全是死鬥！（←得一條命咋）玩者可選取任何一版挑戰，當然這亦視乎玩者在ARCADE MISSION中的進度。



◆你真的能做到超越自己嗎？



◆靚靚的教官姐姐



◆大活躍的FIO姐姐



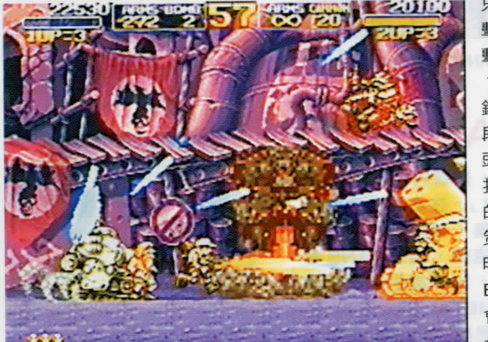
◆可看回不少設定原畫



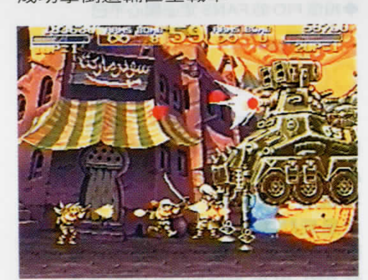
STAGE 1～6 全攻略

1 ST MISSION

由於是遊戲的開始，故敵人的攻擊也不會太強。在初段時留意下方有手榴彈滾過來，此時只須跳起便可輕易避開，及後會遇上敵方的直升機，只要不斷往上攻擊便可把其輕易擊落（以方向鍵↑再配合攻擊鍵）。再走一小段，便會遇上一頭駱駝，但須先把另一頭駱駝上的敵人殺掉才好策騎。來到中段時會遇見中BOSS，在上面會出現三個炮台，而且更會發射導彈（←但這些導彈是可以擊破的），只要不斷向上面連按攻擊鍵，是不難應付的。此版的大BOSS是一輛巨型戰車，這戰車共有3段不同的攻擊。對方初期的攻擊方法是上面的炮，只須小心一點便可輕易避過，之後對方便會以下方的炮台進行攻擊，但只要和它保持著一定的距離便可。待把炮台擊破後，便可以進入於戰車底下，並瘋狂向上面進行攻擊。此時玩者只要小心兩旁導彈的攻擊，便能成功擊倒這輛巨型戰車。



◆終於得到了戰鬥車METAL SLUG



◆很容易的一版



◆對付中BOSS只要不斷向上面進行攻擊

2 ND MISSION

此版在開始後不久便會進入礦洞，內裡並遇上大量木乃伊敵人，留意被他們攻擊後便會變成木乃伊，影響了移動速度（←解救方法是渴藥水）。在礦洞內玩者須要不斷向上走，而途中除了不斷會出現木乃伊向玩者攻擊外，更會突然有巨石跌下，各位務須要特別小心。BOSS方面，此版的大BOSS是一款外型仿如巨鱷的機械，



◆MUMMY 啊～



◆FIRE是對付木乃伊的最佳武器



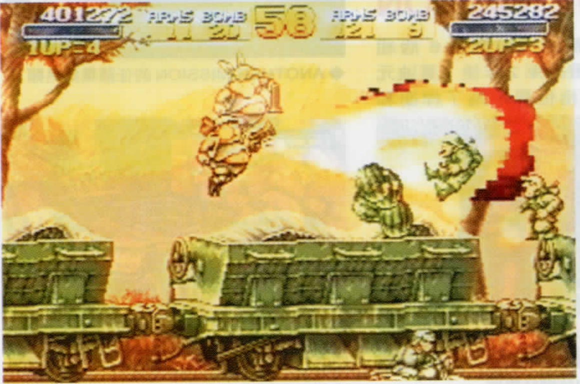
◆最難應付的BOSS戰之一



◆小心其口部的巨大LAZER

3 RD MISSION

此版甫開始時玩者遂身處一輛行走中的列車上，大家除了要應付前面敵人的襲擊，更須小心下方的敵人。走過了列車首一段路，水上的噴射艇會不斷發射出導彈，大家要小心應付。來到車卡的盡頭，卻見車卡被分為兩截，唯有在兩截車身在最接近時才可躍過。待得跳過車身後，上面出現一輛直昇機，並於不斷擲下手榴彈。此版的中BOSS是一架巨型運輸機，玩者位於敵人的腹下，只要不慎觸及噴射器便會死亡，留意敵機在攻擊時亦會向左右兩方移動，故玩者須不時作出相應移動。除了是擲下炮彈外，敵人亦會擲下坦克車，但由於中BOSS的速度尚算是慢，玩者還算有充足時間作閃避。大BOSS方面，敵人的攻擊可以分為：擲下火焰彈、以腳下的火燄噴射器、及射出一排三發的密集式子彈，最初玩者可以走進敵人的下方作閃避，但當看見敵方準備蹲下或腳下伸出噴射器，便得立即離開，一定要小心應付。



◆列車上的激鬥



◆小心中BOSS兩旁的噴射器



◆究極！戰車與戰機的合體戰法

4 TH MISSION

充滿中國特色的一版，開始時上面不斷有敵人出現，故務須先解決上面的敵人。另外，由於有不少騎電單車的敵人將以巴士作「跳台」，玩者可先以手榴彈把其炸毀。在中段有數個井口，留意井口內可是有導彈射出的，玩者在越過的同時，須小心計算導彈的出現時間才好；越過此處，在末段時大家會遇上一些飛碟，它們更會射出光線(綠色的)向玩者攻擊，各位必須要小心避過這些光線。這版玩者須要對付一艘巨型戰艦的BOSS，留意敵人的攻擊大可分為兩個階段，開始時，戰艦總是會不斷以激光球向玩者攻擊，而當受到一定程度損害時，敵艦便會現出一個超巨型的炮台，並向玩者擲下巨型子彈。基本上，玩者的進攻方法便是攻擊戰艦的炮台部份，尤其後期更只須集中於攻擊那枚巨型炮台上便可。

5 TH MISSION

此版甫開始不久，便會出現一隊戰車，各位必須要速戰速決，先除而後快之；待得消滅那隊戰車後不久，則又出現了一隊戰鬥機了，而這時亦不斷有敵人出現幫手。敖過了適才的難關便可向鐵路隧道進發，收拾了隧道口的敵人便可進入鐵路範圍。入內不久玩者便會遇上一隊戰機，各位在攻擊的同時也須不斷向左右兩旁閃避哪些子彈。突然有一列車衝向玩者，唯一應付的方法是不斷攻擊（最好用是手榴彈），在一定的攻擊次數後便可把其擊毀。在中段路途上有不少閃著前咀的寶箱，玩者只要走近寶箱並扭動左邊的開關(←按攻擊鍵)，便可取得上面的道具。此關的大BOSS是一艘潛水艇，其攻擊方法是起初時射出激光球，而後期則發射出一些密集式並具追蹤性能的激光球，但由於其攻擊模式太過單調，相信各位也很易了解箇中竅門。

FINAL MISSION

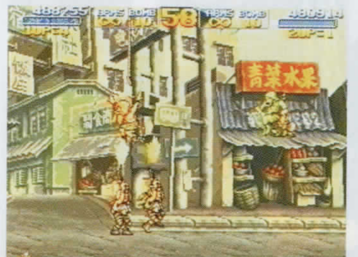
終於也到達最後一版了！甫開始時，水裡會有導彈發射，玩者須要小心避過導彈跳過彼岸；又，玩者是絕不可以掉進水裡的，否則便會因結冰而死亡。再走不遠玩者會到達一條搖晃不定的橋，橋上除了敵人外更不斷有導彈迎面進攻，但玩者其實是可站在哪些導彈上的。在進入中段前會再遇1代時的機關槍狂人，但今次將是他的最期。待得進入基地，這裡卻不斷出現一些古怪的外星人，他們主要是用槍來作攻擊，由於子彈的速度慢，就算要作閃避也不難。遊戲的最終BOSS共打2次，敵人的攻擊方法是不斷擲下飛碟及雷光彈，而這些飛碟亦不斷會射出光線，令玩者難以閃避，留意此時攻擊目標仍是首領本體。待BOSS被擊落，真正的首領亦會登場，它會和先前被擊落的部份結合，組成一艘超巨大宇宙飛船；它的攻擊除了飛碟，而且更包括LAZER炮。此外，這時所有人類部隊也會協助玩者，齊心幫倒外星人與莫迪元帥。



◆為戰爭打上休止符罷！



◆機關槍狂人：「COME ON, BOY」



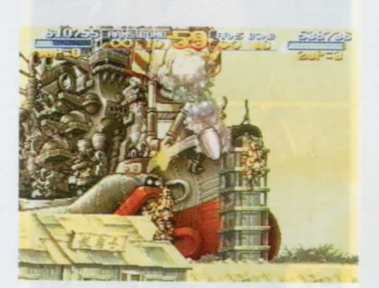
◆充滿中國特色的一版



◆井口內可是有導彈射出的（？）



◆UFO？外星人？



◆大炮呀～好大粒子彈呀



◆隧道口前的坦克十分麻煩



◆突然有一列車衝向玩者



◆BIOHXZXRD乎？



◆很容易應付的大BOSS



◆難纏的外星人





◆所有人類部隊也對莫迪元帥倒戈相向

GAME OVER

PEACE FOREVER!

～PEACE FOREVER～





ONi



一個結合美國電腦遊戲和日本動畫風格而成的立體動作遊戲《ONi》，自從公佈關發消息之來，已經知道遊戲會推出PC 、Mac 和PS2 三個版本（圖1 、2 、3 、4 為PC 版畫面），不過並沒有說過要推出X-BOX版本。現在這遊戲已經在美版PS2上推出，雖然還未知到會否在日版PS2 上推出，但遊戲仍是值得大家留意，待筆者為大家介紹這個立體動作遊戲有什麼吸引的地方。

GAME DATA

生產商	ROCKSTAR GAMES
價格	美版
容量	CD-ROM
記憶	128KB
發售日	發售中

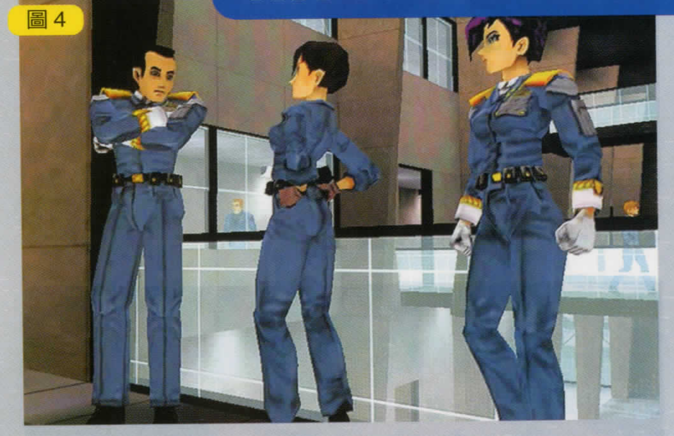
PS2/ACT/ 對應DUAL SHOCK 2


圖 1


圖 2

圖 3

結合美日風格的動作遊戲


圖 4

堵破世界的犯罪組織

在近未來的2032 年裡面，世界的環境漸漸惡化起來。這時世界的國家組成聯合政府，不過這並未為世界帶來和平與穩定，因為在這時代出現一個龐大的犯罪集團EVIL CRIME SYNDICATE。這個集團的首腦名叫MURO ，他所控制的犯罪組織每天不停地吞併世界。只要有某個城市環境能保持一定程度舒適的話，這個城市便會成為犯罪集團的目標。到目前為止聯合政府已經

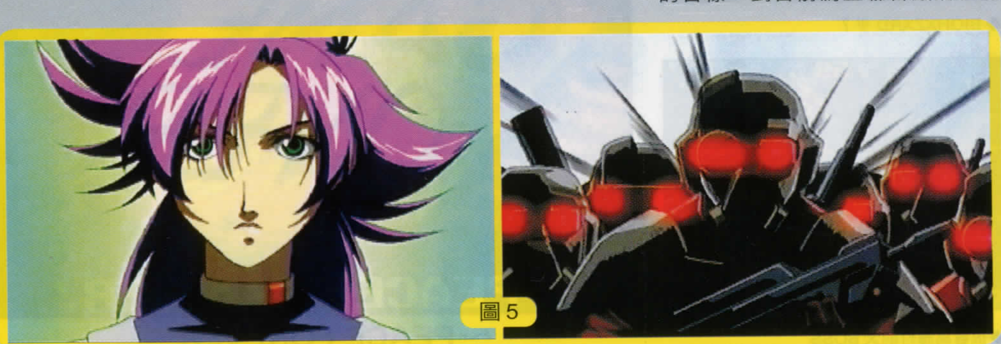

圖 5


圖 6



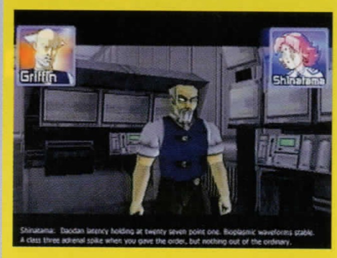
有80%的地方被MURO的EVIL CRIME SYNDICATE佔據，那些可憐的人群只能生活在有毒水源和水銀沙漠的周圍。

女主角KONOKO（圖5）（玩者控制的角色，KONOKO在日文中意思是「這孩子」），不過她並不知到自己的過去和命運，她只知道要完全聽命所屬的TCTF（Technology Crimes Task Force）「技術犯罪事務特別小組」。KONOKO的上司是警察部首長和TCTF的主事人——GRIFFIN（圖6），其中她的最佳伙伴便是經常透過無線電，向KONOKO直接給予命令和提示的SHINATAMA（圖7），聽說她是由一部超級電腦控制的機械人。KONOKO的命運和身世之謎，相信要待玩者在遊戲中好好感驗一番。

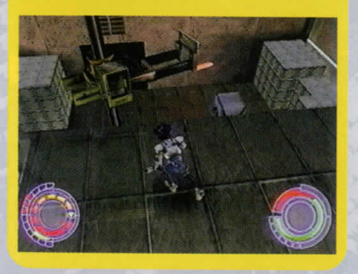


圖7









FULL-CONTACT ACTION系統

《ONi》是個完全動作的遊戲，玩者要控制KONOKO解決各種難題，一些跳躍或滑行等動作是過關的手段，而且面對敵人時還要施以攻擊，當取得一些如槍械等武器時還要進行射擊的動作（圖8）。要好好平衡這麼多的動作，開發遊戲時製作人員必須要設計一個好的系統，才能使玩者能夠操作自如。這遊戲便有一個完善的系統「FULL-CONTACT ACTION」，用來平衡動作系統和射擊系統。在一個第三身的視點之下控制KONOKO一舉一動。通常在一些動作遊戲中，角色會先執行第一個指令後，才會繼續下一個指令，這樣使角色不能準確地作出玩者控制的反應。不過這系統的好處就是把每個動作，變成連接但不連續的反應，玩者發出指令後角色便會立即作出反應。

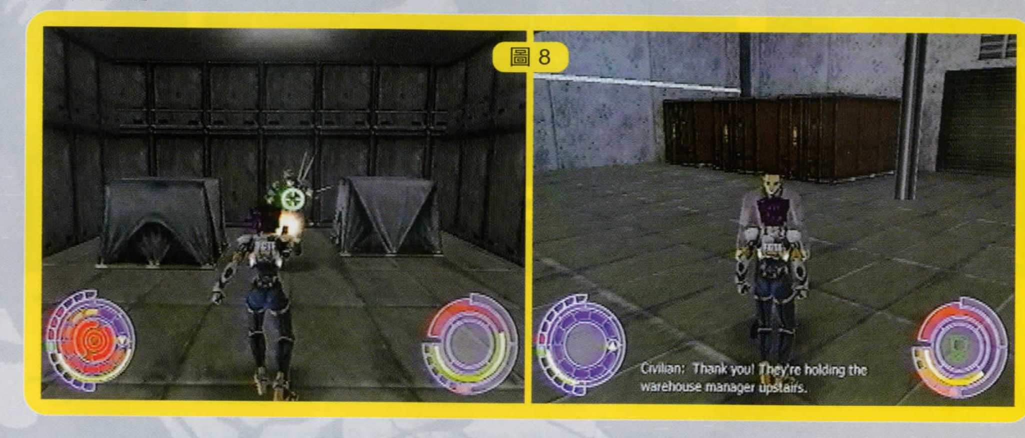


圖8

非常認真的製作

遊戲內出現的建築物和環境等，都是由有真實設計經驗的結構設計師設計而成，因此設計師設計每一處地方的時候，都會參考實際的數據等才決定，為了要接近真實世界而絕不馬虎。整個遊戲會有十五關挑戰玩者，每關都設有各式各樣的環境。過關後會有一些過場動畫出現，以交代故事和任務等等。順帶一提動畫帶著濃濃的日本風格，絕對不像美式動畫的風格，相信有很多香港人也喜歡日本風格的動畫。

基本操作

遊戲中會有數TYPE的KEY CONFIG，玩者可以選擇適合自己的一套。由於要令玩者清潔基本的操作方法，因此筆者並不會說明按那一個按鈕，取而代之是按拳擊或腳擊等。KONOKO的動作除了移動和跳躍等基本動作外，還會有一些特殊而好用的動作。

ESCAPE MOVES——按蹲下製加方向製，可以回避敵人的攻擊，被敵人圍著時十分管用，也可以用來避開敵人槍擊。

SLIDE——DASH中按蹲下製，除了可以避過紅外線機關之外，還可以避開敵人上方攻擊，劇中敵人的可令敵人受傷。

JUMP FLIP——跳躍中按蹲下製，可以利用這技巧來跳到較高和較遠的地方，只要按跳躍製時久一點，然後再按蹲下製便可。

BLOCK——玩者只要不按任何的製，KONOKO便會自己防禦敵人的普通攻擊，當然槍擊和特殊攻擊是不能防禦的。

THROW——接近敵人時按前製加拳或腳製，可以把敵人拋出，拋出的敵人對其他敵人也會造成傷害，也可以把敵人從高處拋出去摔死。

RUNNING THROW——DASH中接近敵人後，按腳製便可以施展出來。這招用來特襲最好不過，但要注意按製的時間。

DISARM——這招用來對付手持武器的敵人，接近敵人後按前製加拳製，可以把敵人的武器打掉在地上，有時還會直接搶過來。

BACK BREAKER——接近敵人背部時按前製加腳製，是招一擊必死的技巧。接近敵人前最好按著蹲下製移動，不要被敵人發現啊。

CHEAPTER 0～1的心得

序章是個訓練課程，只要按照SHINATAMA給KONOKO的指示，玩者便可以熟習操作的方法，完成課程後便會正式接受任務。第一項任務是要KONOKO潛入一間被EVIL CRIME SYNDICATE佔領的貨倉，找出一位稱為CHUNG的人取得有關EVIL CRIME SYNDICATE的重要資料。玩者在這關只要找到一些開啟大閘的機關（圖9），便可以找到CHUNG和資料。當來到最後的一個貨倉的時候，玩者要在三分鐘內到達三樓控制剎車的機關（圖10、11、12），把敵人要逃走的貨櫃車翻側，這裡便會自動過版。



圖9



圖10


圖11


圖12



GAME PS GAME DATA

生產商	ENTERBRAIN
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	2 BLOCK
發售日	發售中

PS/ACT/對應DUAL SHOCK

TEXT BY SAKURA KI

圖 1



圖 2



PANZER FRONT bis

成為德軍的主力戰車

在第一次世界大戰之中，英國開發了世界第一台的坦克車——MARK I後，接著在第一、第二之世界大戰中，成為戰爭中的主要武器。不過曾經在這兩次大戰出現過的戰車，卻成了今日一些戰爭迷的喜好。筆者今次介紹的遊戲《PANZER FRONT bis》，便可以滿足一些坦克車迷，因為可以親自駕駛他們的喜好。

駕駛戰車縱橫戰場

遊戲可以駕駛第二次世界大戰的坦克車，在不同的戰場中大顯身手。玩者在PANZER FRONT MODE中，可選用不德國、俄羅斯和美國的戰車出戰(圖1)。選擇不同國家的戰車，可以選擇的戰場亦會不同。至於遊戲的故事模式，玩者要控制的一定是德軍(圖2)。最後，還有一個模式可以讓玩者自行設計戰場的環境，可進一步滿足戰爭迷。

E-79——由德國製造的重戰車，裝備了俄羅斯製的柴油引擎，輕巧但性能很高。擁有128mm 口徑的主砲，能把遠距離的敵戰車擊中（圖3）。

AUREOLE——以最小的體型裝備大口徑的主砲，是德國製的驅逐戰車。因為裝備的引擎是由汽油推動，所以移動的速度非常之快（圖4）。

NC-152——俄羅斯製造的重戰車，裝備有152mm 口徑的大砲，可以稱得上是台可移動砲台。雖然機動力比較低，不過攻擊和防禦力卻很高（圖5）。

Cy-122c——由俄羅斯最高傑作T-32 戰車改良，雖然裝備了122mm 口徑的砲，不過仍可以擁有很高的機動力，是台稱為自走砲的驅逐戰車（圖6）。

SHORTBULL——美國為了對抗德國而全力開發的超重戰車，擁有105mm 口徑的主砲。因為體積龐大的關係，所以要用四條履帶用來行駛（圖7）。

T69E3——美國製造的輕型戰車，火力、機動力、攻擊力和防禦力較為平均的型號，是台很強的戰車（圖8）。

圖 3



圖 4



圖 5



圖 6



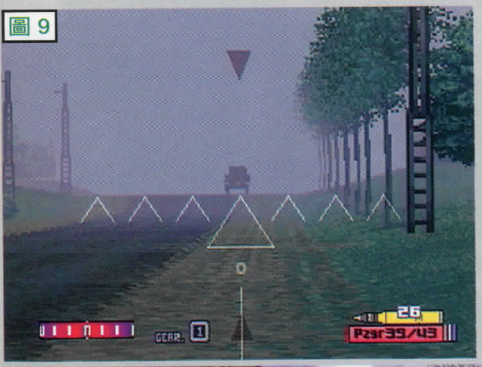
圖 7



圖 8



圖 9

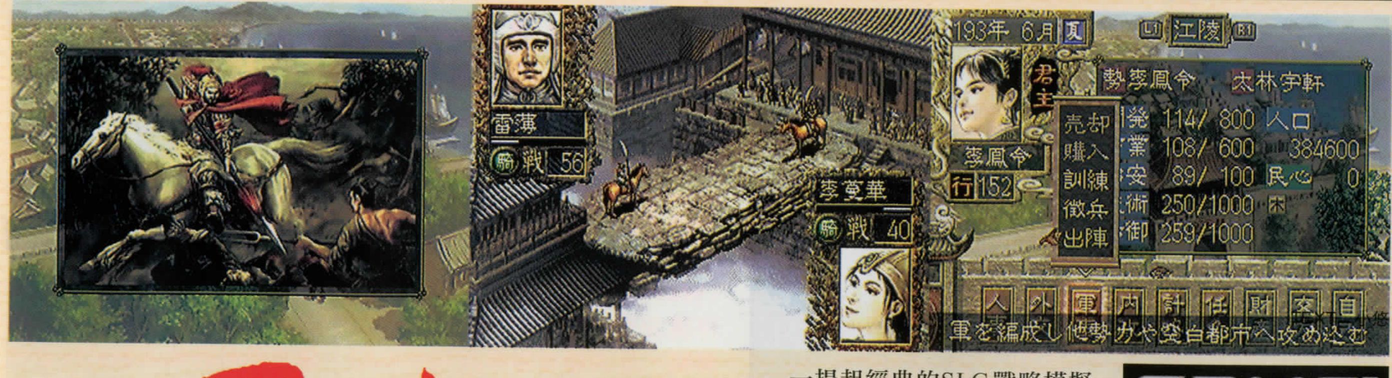


操作小心得

由於坦克車的移動是用履帶的，因此控制時會分左右履帶，玩者只要記著前進是左右要一齊動，要轉左時右邊不動，轉右時右邊不動，不過別忘了按×字掣入波。另外，當玩者要向敵車攻擊時，要把浮標移到敵車那裡，然後按著○不放，當炮口對著敵人時便可進入瞄準畫面。瞄準會分為德軍的三角形(圖9)和美俄軍的十字(圖10)，前者的瞄準點在三角形上角，後者當然時十字中央。最後玩者要多點利用地型作掩護，樹林、竹林和村莊等都是好地方。

圖 10







三國志VII

經典戰略遊戲最新作 堂堂登場！



GAME PS GAME DATA

生產商	KOEI
售價	7800 日圓
容量	CD-ROM ×1
記憶	KB
發售日	發售中

PS/SLG/ 對應震動機能

一提起經典的SLG戰略模擬遊戲，大家也會聯想到《大戰略》系列、《火炎之紋章》和《三國志》系列。近來於PS之上便推出了其中一隻戰略遊戲的新一輯，是KOEI的《三國志VII》。三國志至今推出的作品已經有七集之多，而每一輯之中也會加入許多新系統和人物能力，今次的繼編也多少使人期待的。今集三國志最突出的相信是畫像和系統了，玩者不單止可以成為君主領導國家，也可以成為軍師或是武將等等被領導的人，去嘗試一下當扶助君主的忠臣。現在便由筆者帶領大家進入三國時代的亂世吧！

在時代的洪流之中你是什麼角色？

與前作的相同，玩者在開始遊戲之前是可以選擇三國時代中不同的年份來進行遊戲。今集的章節比起上一集分得更加細緻和富史實性，玩者若是以「史實」模式來進行遊戲的話，每一個時期也會出現歷史EVENT的，例如臥龍先生於赤壁之戰中借東風，以連環計大破曹操一事便是必定發生的EVENT了。這些歷史EVENT也會記錄在歷史EVENT COLLECTION之中，可是玩者若在遊戲開始時是選擇「幻想」模式的話便不會出現任何歷史EVENT的了。玩者在開始遊戲前是可以利用原創武將或君主進行遊戲。於設定原創人物的項目之中，玩者是可以設定原創人物的類別。有萬能型、知力型、政治型、武將型、將軍型、魅力型和平凡型七種，各種不同的類型也會出現不同的特技。例如戰鬥型的人物多也會出現「一騎」、「無雙」和「突擊」之類的特技，而軍師型的人物多也會出現「反計」、「虛報」和「修復」等等了。其中也是有一些十分罕有的特技是能夠和其他特技作出組合，「鬼謀」、「神算」和「天文」便是了。







君主與臣子，你喜歡當誰呢？



新一輯的三國志之中最突出的一個系統便是自選人物了，這是前作沒有的新系統來。玩者是可以在開始遊戲時自由選擇時代任何一個人物作為玩者參與的角色，上至雄才偉略的英雄人物，下至在歷史中只留小名的官僚也可以使用。作為君主的要領導下臣治國平天下，考的是玩者的謀略和政治手腕。而作為下臣的話便是要如何在亂世中生存，考的是玩者的忠義和處事。君主大家便玩得多了，今次可以當一個下官為主君進諫了。

掌握一切便是掌握天下的初步

玩者要在亂世之中成為強者，便必須先要掌握自己的一切。開發城池得糧餉，興起商業得錢財，加強治安增人口，精進技術練奇兵，修葺城牆防禦強，這些也是玩者必須要知道的。加上玩者能夠登用人才和廣交好友的話，要在亂世中生存不會難倒你呢！而且今次在板圖上的活動多了許多的限制，又多了親密度這好東西，難度又增加了不少，FANS們怎麼會錯過？









機動戰士GUNDAM VOL.1 ~SIDE 7~

不再是SLG的一年戰爭

《機動戰士GUNDAM》終於殺上WSC，各位FANS成為它的俘虜沒有？GUNDAM今次一反常態，不再是以困難的SLG為賣點，反而變成容易遊玩的AVG，讓不熟悉戰略遊戲的玩者也能一嘗GUNDAM的樂處，亦可以把重點放在欣賞故事上。

發售商：BANDAI
發售日：發售中
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆☆
WSC/AVG

by 隨風

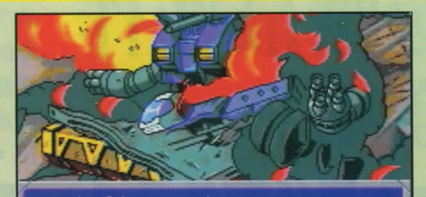


今個故事背景係乜？

由於人口增長，不少人都移民到宇宙去，漸漸地發展出另一個人口稠密的都市，活脫脫像是人類的第二個故鄉似的。而在宇宙世紀0079年，其中一個距離地球很遠的行星為了獨立而挑起戰爭，為期一個月的戰爭令自護軍及連邦軍差不多有半數人口死傷，令到人心惶惶，可惜戰爭一直沒有結束，至目前為止，已經過了8個月…

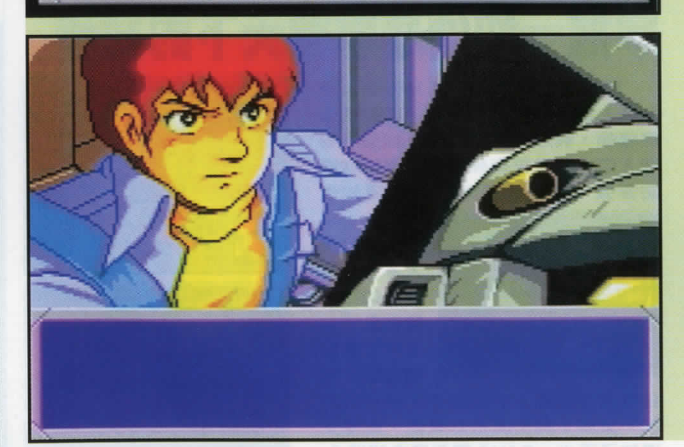
遊戲玩法

此作的戰鬥方法雖然跟SLG有很大分別，不過都是一段劇情一段戰鬥地交替進行，由於此作的戰鬥並不算太難，因此各位可放多點注意力於欣賞劇情方面，順帶欣賞WSC的美麗畫面（笑）。而除了戰鬥之外，遊戲還會出現許些選項，這些選項會引致劇情出現分歧，不過影響並不算太大，玩者大可放心選擇。









戰鬥之前

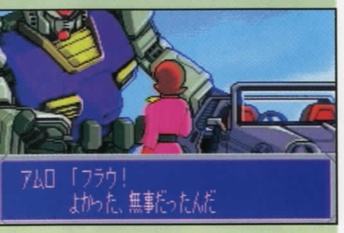
進入戰鬥後一切將需要玩者親力親為，首先玩者會有一條能源柱，玩者要儲夠一定的能源值才能移動或是進行攻擊，不過每一種不同的攻擊所需的能源值皆有所不同，而未用盡的能源值則會保留到下一次攻擊。當玩者儲了足夠的能源值後，則可以移動並找尋敵機以進行戰鬥，在鎖定敵人後則會進入戰鬥畫面。



開始戰鬥！

戰鬥正式開始，此時將會有兩種攻擊方法讓玩者選擇，分別是「射擊」及「格鬥」，基本上只要選擇好攻擊方法就會自動進行攻擊，不過若玩者使用「中距離攻擊」或「長距離攻擊」則要下多點功夫，因為炮台將會鎖定敵人並出現一個圓型，另外亦會出現一個晃動的圓型代表武器，玩者要在兩個圓型重疊時按掣才能攻擊成功，否則是次攻擊便會MISS掉。





戰鬥過後

在戰鬥過後將會出現一張「成績表」，當中有玩者的「射擊熟練度」、「格鬥熟練度」、「反應快速熟練度」、「擊墜度」、「事件數」及「信賴度」。之後玩者可選擇是否儲存，跟著便可以進入下一章了！







STAR COMMUNICATOR

又做育成家？

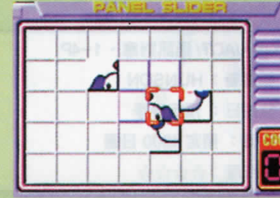
喜歡玩育成遊戲的各位，想不想用GBA那美美的畫面來育成小動物呢？快將有這個機會了！由KONAMI製作的《STAR COMMUNICATOR》不但可供玩者們育成小動物，還可當成是電子郵件來使用，因為它對應手提電話呢！

值升感情提升屬性

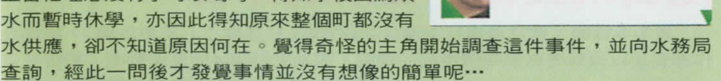
遊戲中有很多種不同的動物供玩者育成，例如是小貓、小雞、小兔等，剛開始玩者的寵物是什麼也不懂得的，隨著玩者跟朋友通信，寵物亦會慢慢成長，而且還會培養出不同的性格，十分有趣。而遊戲亦有多種不同的信件供玩者使用，例如是結婚專用的信件，這樣子寄信給朋友時就更有心思了！

玩玩小遊戲

除了跟朋友通信之外，玩者亦可以跟寵物遊玩一下培養感情，而寵物亦會因此而成長呢！遊戲中設有多款不同的小遊戲讓玩者選擇，簡單至普通的拼圖、有特色至KONAMI的名作《D.D.R》也是其中一款小遊戲，當中的圖畫更轉成寵物專用的圖案，相信KONAMI的FANS一定會為此而著迷吧？



GBA/SLG/對應無線電話接駁器
發售商：KONAMI
發售日：未定
售價：未定
期待度：☆☆☆1/2



BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE

《ROCKMAN》又一新作！

バトルネットワーク ロックマンエグゼ

《ROCKMAN》這隻經典名作相信各位玩者即使沒玩過，應該也有聽聞過其大名。廠商對待大作的方法通常是不斷推出續集，《ROCKMAN》當然也不例外，現在介紹的遊戲正是《ROCKMAN》的最新一集，不過卻不是《ROCKMAN X》系列，主角亦不再是X，而變成了一名叫光 熱斗的少年…

GBA/ACT/通訊對應
發售商：CAPCOM
發售日：預定3月
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

沒有水的日子

一個跟往常一樣的日子，主角熱斗起床後卻發現一點跟平常不太一樣的事情，就是家中竟然沒有水！不但沒有洗清用的自來水，連飲用的食水也沒有，熱斗只能強著頭皮上學去，正當他埋怨沒有水可以喝時，得知學校因為缺水而暫時休學，亦因此得知原來整個町都沒有水供應，卻不知道原因何在。覺得奇怪的主角開始調查這件事件，並向水務局查詢，經此一問後才發覺事情並沒有想像的簡單呢…

於電腦世界中苦戰

熱斗到水務局調查時遇到一名為伊集院炎山的少年，他是另一間小學的五年級生，他告訴熱斗水務局的異常也許跟電腦世界有關，於是便把熱斗也帶進電腦世界。在電腦世界中，玩者要做的就是以熱斗來控制ROCKMAN來把病毒消滅，各位要善用各種不同的武器呢！





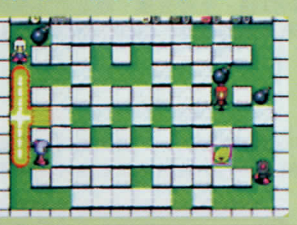


BOMBERMAN STORY

ボンバーマン ストーリー

BOMBERMAN STORY
爆又炸、爆又炸、爆大炸彈

GBA除了靚靚的畫面之外，還有另一個過人之處，就是可以支援四人連線遊玩，而現在介紹的《BOMBERMAN STORY》正是一隻支援多人連線的遊戲。《BOMBERMAN STORY》玩什麼？就是陪著大家成長的《炸彈人》嘛！







GBA/ACT/通訊對應、1~4P
發售商：HUNSON
發售日：預定春季
售價：預定4800日圓
期待度：☆☆☆☆

惑星有問題

故事源於BOMBER的惑星起了異變，因此向BOMBERMAN發出S.O.S（求救）信號。BOMBERMAN的司令官DR.愛（DR.アイン）收到後，決定派BOMBERMAN過BOMBER惑星調查，並跟於惑星上進行探索的MAX（マックス）會合。可是在MAX向總部提供「惑星中有很多奇怪的建築物」後便失去消息，懷疑是被敵人捕捉了。因為BOMBERMAN除了要調查惑星有什麼問題之外，亦需要把MAX救出，可謂責任重大呢！

重遇同伴

玩者所扮演的是正是責任重大的BOMBERMAN，各位要用炸彈炸出新血路，並在途中找尋不同的同伴，因為要跟同伴們聊天過後才可以繼續前進，而且他們亦有可能會加入成為同伴，跟玩者一同冒險呢！另外，途中亦會出現敵人、寶物等，各位要小心被攻擊或忘了拿寶箱！最後，各位大可不必擔心不懂操作，因此遊戲剛開始DR.愛會教導玩者如何操作呢！

パワプロクンポケット3

POWER PRO 君 POCKET 3
邊行邊打捧球

GBA/ACT/通訊對應、1~2P
發售商：KONAMI
發售日：預定3月21日
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

《POWER PRO 君》的《POCKET》系列這麼快便推出第三彈呢，各位棒球迷準備好了沒有？這隻《POWER PRO 君》可算是KONAMI的名作呢，喜歡此類型作品的玩者無一不曉得此套作品，因此KONAMI便慣性地不斷為它推出續集，且來看看今作又有什麼新搞作！







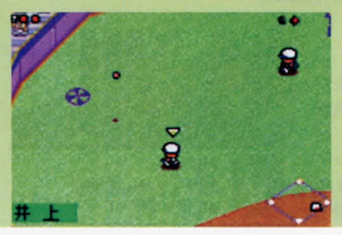
咸魚翻生！

今次的故事十分懸殊，故事竟然是講述主角死去了，幸好唐澤博士令他復活了，可是卻失去了記憶，為了找回失去的記憶，主角只好進行不同的練習。玩者要做的就是幫助主角完成不同的練習，從中提供主角的能力值，以讓主角從中找回記憶，回想起真正的自己。



隨街玩又得、在家玩亦得

身為手提機，當然要邊行街邊玩才好玩啦(只是要小心不要跌倒)，不過此作卻有足以讓玩者在家中慢慢玩的理由，因為它跟N64版是連動呢，相信各位沒可能連N64也拿著走吧？而玩法方面，今次也有進步之處，首先是防守方面，上集的防守是由電腦控制的，不知各位是否覺得很麻煩呢？幸好今集終於可以由玩者親自控制了，雖然又多一層顧慮，可是這樣才原汁原味嘛！





你對《LOVE HINA》有幾熟悉

LOVE HINA PARTY

《LOVE HINA》的FANS們，你們認為自己是《LOVE HINA》的超級FANS嗎？熟悉每一個人物的性格、記得故事中一些微細的情節、差不多每句對白也記得？如果閣下認為自己有以上的才能，就一定要玩玩看這隻《LOVE HINA PARTY》，它嚴重挑戰各位對《LOVE HINA》的熟悉程度！



一切由早餐開始

遊戲的主角當然還是景太郎啦！話說景太郎終於成功進入東大，並和心愛的人結婚…啊！對不起，這個只是景太郎的夢境，現在他已經被吵醒了，並被要求把眾人叫醒到飯堂吃早飯，而遊戲亦就此展開了啦！玩者要做的事當然就是把眾人叫醒啦，可是小心，因為女角們有可能會問主角問題，亦有可能有小遊戲玩，當然能否取得好成績則要看玩者的努力囉！

GBC/AVG
發售商： MARVELOUS ENTERTAINMENT
發售日： 發售中
售價： 4500 日圓
好玩度：☆☆☆

重點是答問題

整個遊戲的重心相信是放在答問題上，女角們問主角的問題全都是圍繞《LOVE HINA》，例如是某一話主角去了哪、哪位女角又喜歡做些什麼等，若玩者是《LOVE HINA》的FANS的話，相信當中的問題並不會難倒玩者 ，不過若果太多錯誤的話，女角可是不會給玩者好臉色看的，要小心喲！











Brave Saga 新章 Astaria

兄妹一起做勇者

正所謂「學好三年、學壞三日」，原來這個理論是正確的！一直都沒有罪惡的這個城市世界，人的心中充滿和平，文明及自然的發展亦十分平穩，是一個充滿愛的世界。可惜當「爭執」這個詞語流傳到這世界後，人便慢慢變壞，更令「惡」趁機進駐這個世界。幾個月之後人的心已經改變，變得邪惡，到底是否有方法解救呢？

GBC/RPG/COLOUR 專用
發售商： TAKARA
發售日： 發售中
售價： 4800 日圓
好玩度：☆☆☆1/2

正義少年出擊！

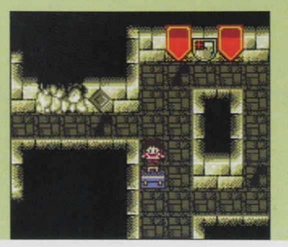
雖然在這個時候，一股正義力量甦醒，而自古以來黑暗皆不能敵過光明，但可惜「惡之力」把「邪不能勝正」這個理念推翻，因為「惡之力」在一瞬之間就把「正義之心」吞噬，難道世界真的就此被黑暗力量消毀？少年能否打敗黑暗的力量呢？

又男又女？

遊戲開始後玩者可選擇成為男性或女性，跟著便正式開始遊戲。選擇好要去的目的地後便會進入迷宮，而迷宮所用的是「自動生成系統」，亦即是每次進入迷宮的格局皆不同。玩者可在迷宮中四處移動，除了會拾到寶箱外亦有機會遇上敵人，不過要留意敵人是有屬性之分的，並不是所有攻擊方法都適用，如果使用了不適合的攻擊方法，敵人可能會反攻擊玩者呢！













鬼武者® 徹底攻略（上卷）

萬眾期待的超人氣作品《鬼武者》終於在今個農曆年登場了，以永綠3年今川義元軍與織田軍的戰爭為藍本，製作出一個武士版的「BIO HAZARD」遊戲，再加上以著名影星金城武作為男主角，相信各FANS都為一睹偶像在遊戲上的英姿而瘋狂搶購吧！不過大家不要誤會此作只是以明星作賣點，在遊戲中除畫面質素高之外，遊戲的背景和系統都有相當多突破，對於喜歡「BIO HAZARD」類型的朋友來說，本作相信能令大家帶來許多驚喜呢！

GAME DATA

生產商	CAPCOM
售價	7800日圓
容量	DVD-ROMX1
記憶	420KB
發售日	發售中

PS2／RPG

TEXT：咸旦仔

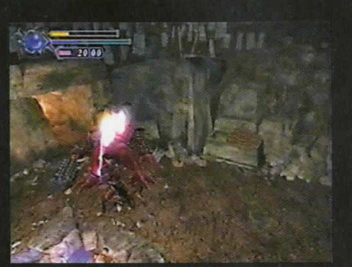
基本操作篇

方向掣	角色之移動
□掣	攻擊／決定
△掣	戰術殼使用，必須裝備「戰術殼」才可使用
╳掣	魂之吸收，必須取得「鬼之籠手」才可吸收／取消決定
○ 掣	調查／決定
L1 掣	防禦／管理畫面的切換

L2 掣	完成一次遊戲後，再進入遊戲才有特別用途
R1 掣	擺出戰鬥架式／管理畫面的切換
R2 掣	180 度轉身
SELECT 掣	暫停遊戲
START 掣	進入選項畫面

道具強化篇

在遊戲中佐馬介手中的道具並不多，因此大家雖要不斷將武器提升，從而令我方的攻擊力提高。而提升武器最重要東西，就是在擊倒對手後便會出現的魂，我方在戰鬥中不斷以籠手吸收敵方的魂，當吸到一定指數後便可到SAVE POINT利用魂進行強化，以下便是各道具強化所須要魂之數量。





雷斬刀



強化	魂之數
LV1→LV2	3000
LV2→LV3	6000

炎龍劍



強化	魂之數
LV1→LV2	3000
LV2→LV3	6000

疾風刀



強化	魂之數
LV1→LV2	3000
LV2→LV3	6000

紫雷



強化	魂之數
LV1→LV2	2000
LV2→LV3	4000

紅炎



強化	魂之數
LV1→LV2	2000
LV2→LV3	4000

白風



強化	魂之數
LV1→LV2	2000
LV2→LV3	4000

其他道具強化



強化之物	魂之數
藥草→丸藥	1000





強化之物	魂之數
定角之矢→長根之火矢	100



強化之物	魂之數
彈丸→爆裂彈	1500

登場敵人資料篇

刀足輕

體力指數：60　魂：約20點

遊戲中較弱的敵人，牠與三隻眼同樣是初期出現的敵人。牠的攻擊方法非常簡單，只是利用手上長刀進行斬擊。牠的攻擊力雖然不強，但牠每一次都會以集體出現，因此一不留神亦會被攻至透不過氣。

技名	攻擊力	防禦
右手振り下ろし	15	可
ダッシュ攻擊	20	可
ジャンプ攻擊	25	可



巴舒（バズー）

體力指數：60　魂：約40點

經常突然出現的敵人，雖然身形肥胖，但其巨大的厚刃刀卻令我方受到一定程度的傷害，而且常以數隻同時出現，絕對是一名不容忽視的敵人。牠的攻擊方式比前者較多，尤其牠的「刀噛みつき」和「刀噛みつき中」更是無法防禦的，不過牠的體力卻不算高，因此只要使一至兩次連續攻擊便可將牠擊倒。

技名	攻擊力	防禦
回轉攻擊	5	可
鉈振り回し	12	可
噛みつき攻擊	10	可
刀噛みつき	10	不可
刀噛みつき中	5	不可
鉈逆払い	11	可
鉈大振り	12	可



格拿（ギャラーン）

體力指數：40　魂：約0點

遊戲少數浮於上空的敵人，牠將會在遊戲中段才會出現的，牠的各種能力都是所有敵人中最弱的一名，不過由於牠浮於半空的關係令被擊中牠的機會率大為降低。牠最主要的攻擊方法是吸取我方體力和鬼力的攻擊，而且牠還會把我方將其它敵人擊倒後所出現的鬼魂吸走。攻擊牠的方法非常簡單，只要使用弓箭便可一擊將牠消滅。

技名	攻擊力	防禦
体当たり	7	可
体力吸い取り	4	不可
鬼力吸い取り	6	不可





利那魯多（レナルード）

體力指數：120　魂：約160點

唯一擁有分裂能力的觸手敵人，以一雙較如蛇類的觸手從四方八面攻向我方，令我方難以招架。除此之外，當被擊中後更能一分為二再次向我方攻擊，如不能一擊將牠消滅的話，牠更會不斷分裂直至被完全消滅為止，因此大家最好盡快將牠消滅，否則將會陷入被圍攻的狀態。攻擊牠的方法十分簡單，只要趁牠倒在地上的一刻，向下給牠一記刺擊便可將牠完全消滅。

技名	攻擊力	防禦
右ムチ攻擊	24	可
左ムチ攻擊	22	可
ムチつかみヒット時	12	不可
ムチつかめないとき	12	可
ムチつかみとどめ	20	不可
地面突り刺し	12	可
地面突り刺しスピン攻擊	6	可
地面突り刺し摑み	5	不可



三隻眼（三つ目）

體力指數：60　魂：約80點

同樣是體力較弱的敵人，不過穿著忍者服飾的牠卻擁有極強的身手，無論在速度以及彈跳力都算是眾多敵人之中較強的一名，亦因為牠擁有此等能力而令簡單的攻擊都變得難以捉摸。雖然如此，其實只要玩者不斷使出連續攻擊便可輕易將牠擊倒。

技名	攻擊力	防禦
右腹斬り	12	可
左腹斬り	10	可
唐竹割り	15	可
回轉水平斬り	20	可



手長

體力指數：190　魂：約140點

遊戲中能力較強而且經常出現的敵人，擁有一對長手能作出遠距離攻擊，但亦因為牠的巨大身形而令動作變得遲緩。雖然如此但其攻擊力卻相當強，每一擊都能令我方受到二十多點的傷害。除此之外，牠在短距離亦能使出「首つかみ上げ」或「首つかみ中」捉住我方，牠的攻擊範圍可算是一眾敵人之中最廣泛。而攻擊牠的方法是最好使用一般戰術殼攻擊或遠距離攻擊，如弓箭或後期出現的火槍，便可將牠擊倒。

技名	攻擊力	防禦
振り上げ	20	可
踏み込み縦斬り	28	可
首つかみ上げ	8	不可
首つかみ中	4	不可
振り払い	18	可
彈き返し斬り	27	可
隠れ斬り	25	可



柏拿巴舒（バラバズー）

體力指數：175　魂：約160點

擁有極強防禦力以及攻擊力的敵人，一把巨斧再加上牠的巨大身形，雖然令牠的行動便得遲鈍，但其可怕的攻擊力卻能令我方受到相當大的傷害，尤其是「斧背後横振り回し」和「斧横振り」更是牠的最強絕技。攻擊牠的方法除了近身使用戰術殼攻擊之外，遠距離箭擊亦是一個相當好的選擇，不過大家要小心牠的遠距離攻擊「斧投げ」，因此技同樣能令我方受到極重傷害的。

技名	攻擊力	防禦
斧兩手振り下ろし	28	可
斧横振り	36	可
斧片手振り下ろし	30	可
斧突きとばし	25	可
斧背後縦振り下ろし	28	可
斧背後横振り回し	36	可
斧投げ	45	可
刀斜め振り下ろし	20	可
刀斬り上げ	10	可

徹 底 攻 略

序幕

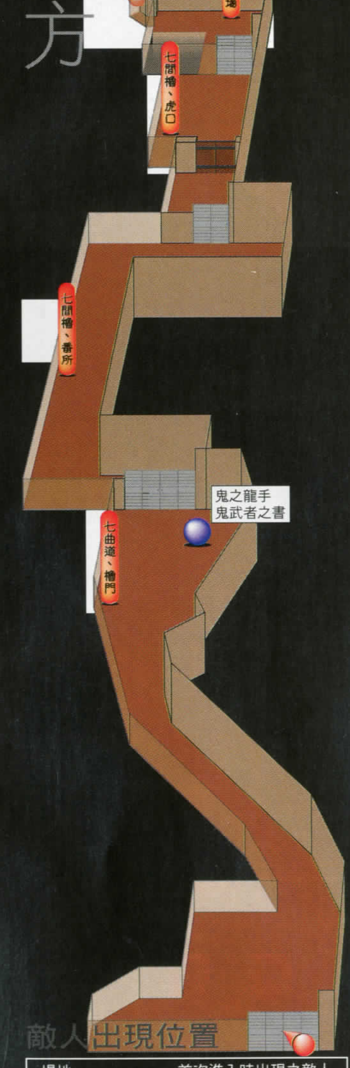
故事發生在桶狹間的一場關係於織田信長和齋藤義龍二人命運的戰鬥，就在織田信長得知自己取得壓倒性優勢高興得仰天長嘯之時，突然一枝箭向他射過去，來不及閃避的他，就這樣便被冷箭貫穿了喉頭。信長死後一年，齋藤義龍的妹妹雪姬感覺到城內有一股不尋常的妖氣，於是立即寫信給表兄明治左馬介求助，而這時正如雪姬所感覺的，一群幻魔已經潛入了稻葉山城。雖然左馬介飛快趕往稻葉山城，可惜他和女僕楓還是遲來了一步，雪姬已給幻魔擄走。另一邊廂，在荒野上一班士兵正於月光影照下行軍，而帶領他們的竟然是已死在「桶狹間之戰」中的織田信長！







夕方



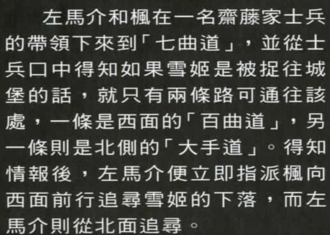
七間櫓



一

左馬介和楓在一名齋藤家士兵的帶領下來到「七曲道」，並從士兵口中得知如果雪姬是被捉往城堡的話，就只有兩條路可通往該處，一條是西面的「百曲道」，另一條則是北側的「大手道」。得知情報後，左馬介便立即指派楓向西面前行追尋雪姬的下落，而左馬介則從北面追尋。

左馬介一直向北前行，當來到「七曲道・櫓門」之時，在前方發現兩名三隻眼的幻魔，其中一名手上抱著的正是雪姬，左馬介二話不說便立即上前和牠們戰鬥。這場是玩者的首場戰鬥，只要把其中一名擊敗，牠們便會以靈巧的身法逃離現場。





二

將敵人擊退後，左馬介立即上前慰問，就在二人交談之時，不遠處突然風沙四起，一隻名叫奧士力克(オズリック)的巨型幻魔突然從沙塵中出現，左馬介見狀立即走到雪姬前做其護花士者，奧士力克步步進迫，左馬介只好上前阻止，可惜只受了奧士力克一記巨棒擊中便暈倒了，接著牠便將餘下的雪姬帶走。

就在左馬介昏迷期間耳邊突然傳來一把呼喚著自己的聲音，左馬介醒來發現自己竟身處於一個漆黑一片的地方。一張紫色的面孔向左馬介表示以他現時的力量根本無打敗幻魔的，接一團團紫光不斷聚集於左馬介右手上，紫色的面孔表示他們是被幻魔消滅的鬼之一族，現將鬼之籠手給予他，只要左馬介利用手上的鬼之籠手便有機會將幻魔消滅了。

回到現實後左馬介右手真的裝備了鬼之籠手，並且取得了一本鬼武者之書，書的內容是解說鬼之籠手的用法以及各種操作。取得鬼之籠手後左馬介便馬上向城進發，而在進入「七間櫓・虎口」前大門旁有一座破魔鏡，這個是給玩者儲存遊戲進度和強化道具的地方。

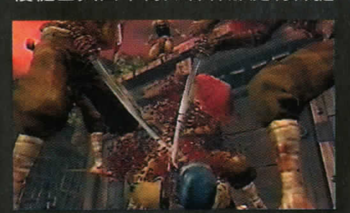






三

進入「七間櫓・虎口」後在哨站前發現齋藤兵正與四名刀足輕戰鬥，一名士兵更被對方殺死，左馬介見狀立即上前收拾四名刀足輕。將牠們消滅後便進入「七曲櫓」，這時一班士兵已退至最後防線，最後一名士兵看見左馬介到來便立即叫他盡快走到他們處，就在此時，另一批刀足輕亦破門而至，士兵見狀立即將大門關閉，餘下的左馬介只好將這批刀足輕殺敗。將牠們殺敗後從士兵口中得知森林那處有條捷徑能通往城樓的，於是左馬介便馬上向左上方進入「七曲道・裏道」。





敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
七曲道・櫓門	三隻眼 x 2 隻
七間櫓・虎口	刀足輕 x 4 隻
七間櫓・番所	刀足輕 x 4 隻





敵人出現位置

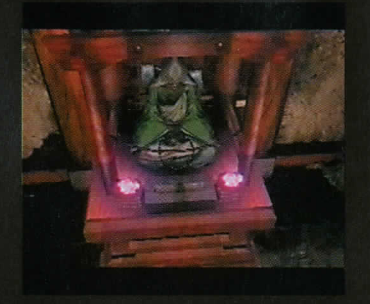
場地	首次進入時出現之敵人
七曲道・裏道	三隻眼 x 2 隻
守幻寺・広場	三隻眼 x 3 隻
十二天回廊	刀足輕 x 4 隻

地下寺院

四

進入「七曲道・裏道」將兩名偷襲的三隻眼殺敗後，從盡頭的洞穴來到「守幻寺・広場」，廣場中亦有三名三隻眼等候左馬介到來。將牠們消滅後，在樓梯旁取得地下寺院地圖，接著沿樓梯而上來到「即身殿」，在神壇前能取得總嚴之書，書的內容是提示玩者在遊戲中須要不斷吸收魂來增加自己的能力。將神壇前的總嚴之書取走後便會出現進入「十二天回廊」的入口。在「十二天回廊」共有四名刀足輕守候著，將牠們消滅後，先到右面盡頭取得青龍之書一卷，它對於遊戲後其的解謎部份能給予重要線索的。

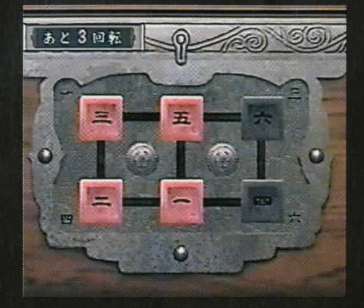




五

接從左面進入「封鬼廟」，在廟內將兩旁的花瓶打破後能取得最紗之書一卷，這本是最妙以筆墨將當年總嚴與幻魔戰鬥的情況記錄下來的書。而在前方的神壇上有一顆寶玉紫雷，取得紫雷後它竟與鬼之籠手溶合了，接著左馬介手上便多了一把雷斬刀，取得這些道具後左馬介便能使出紫電・戰術殼的攻擊。之後在左方通道發現一個密碼寶箱，而開啟寶箱的方法十分簡單，只要在指定的轉動次數下將數字轉為順序便可。這個寶箱的次序是左→右→左順序轉動便能開啟，取得寶箱內的繩梯後便可繼續向城樓進發。





陣所前

古樫之廊
陣所前廣場
橋上曲輪、馬出
七曲道、大手門

南天之地域

六

離開「地下寺院」後終於來到城樓前的「七曲道．大手門」，在出口附近能取得一顆能增強左馬介鬼力的鬼石。接著在大門旁找到一座破魔鏡，這時玩者便可將剛取得紫雷玉和雷斬刀進行強化，而破魔鏡旁有一個需要解謎才能開啟的寶箱，而這些謎題是需要取得四聖獸書方能解開，因此大家可以暫時不理會它。回看大門時發現門上附著一顆籃色的奇怪有機物體將門封鎖著，這時假如左馬介是裝備了雷斬刀的話，左馬介的籠手便會與門上的有機物體產生共鳴而解除封鎖，否則門是無法開啟的。

敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
橋上曲輪．馬出	巴舒 x 9隻
陣所前広場	巴舒 x 15隻，柏拿巴舒 x 3隻
古樫之廊	刀足輕 x 3 隻

七

打開大門進入「橋上曲輪．馬出」，進入後左馬介發現一批新的敵人巴舒（バズー），牠們經常神出鬼沒地出現於左馬介面前，大家最好小心牠突如其來的襲擊。將牠們擊敗後在「橋上曲輪．馬出」四處調查這時會發現有三個入口，但現時只有左上角的入口能進入。進入「古樫之廊」在內裡發現一名士兵正被三名刀足輕圍攻，左馬介立即上替士兵解圍，這時如果玩者未能在士兵被殺前將三名刀足輕消滅的話，左馬介便無法從士兵口中取得有關雪姬的消息以及一個藥草。

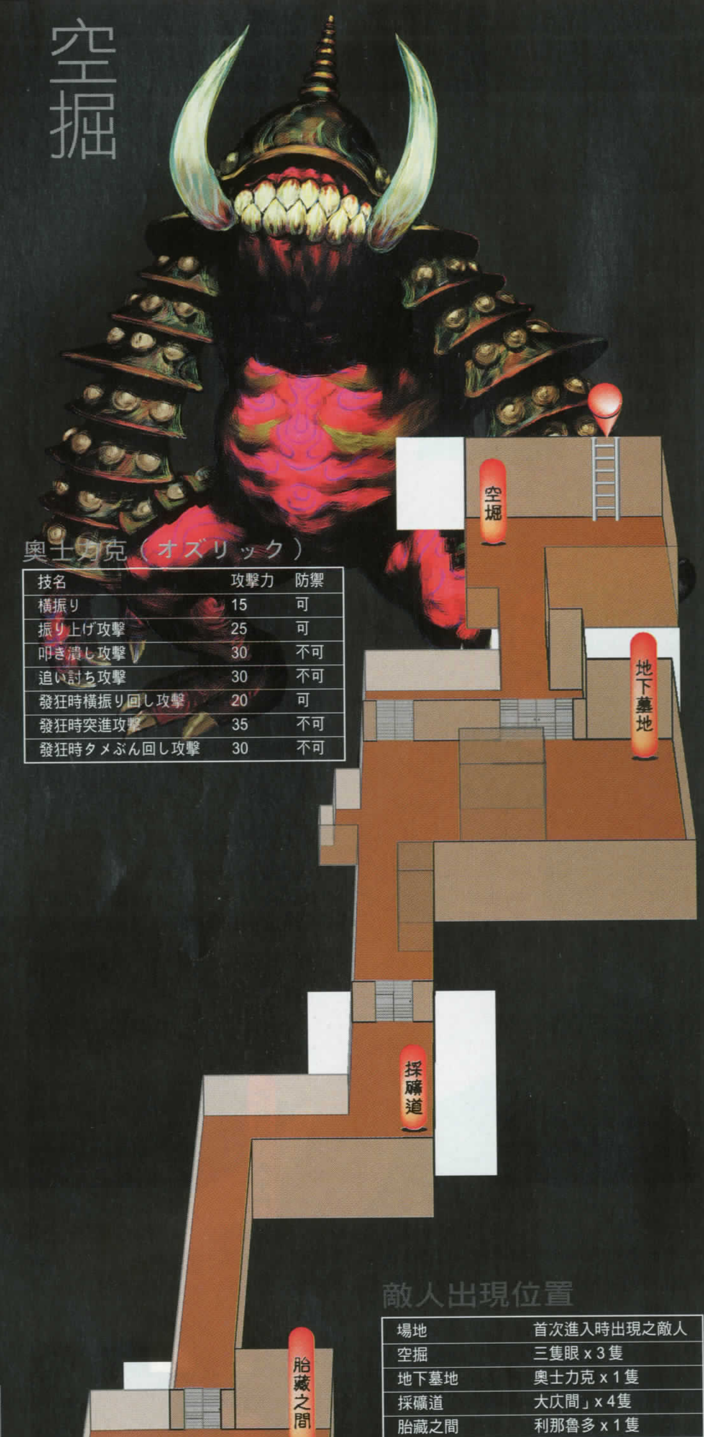
將三名刀足輕消滅後從士兵口中得知雪姬被一隻巨大怪物捉到「空掘」中，接著左馬介立即向「空掘」進發，而這時相信大家都發現這裡除了前方鎖上的大門外便沒有其他通道了吧，其實大家細心調查會發現左方城牆有一部份已被破壞，這時只要在破壞了的部份使用早前在「封鬼廟」中取得的繩梯，便可通往「空掘」處。







空掘



奧士力克（オズリック）

技名	攻擊力	防禦
橫振り	15	可
振り上げ攻擊	25	可
叩き潰し攻擊	30	不可
追い討ち攻擊	30	不可
發狂時橫振り回し攻擊	20	可
發狂時突進攻擊	35	不可
發狂時タメぶん回し攻擊	30	不可

空掘

八

沿繩梯而下來到「空掘」，這裡會有三名三隻眼埋伏，將牠們消滅後來到「地下墓地」前，在大門旁再次發現另一座破魔鏡，由於即將與第一個BOSS戰鬥，因此大家最好盡量將手上的武器強化。而在破魔鏡旁發現另一個需要解謎才能開啟的寶箱，謎題同樣是需要取得四聖獸書方能解開，因此大家可暫時不理會它。除此之外，將另一邊的木箱打破的話，可取得一個丸藥。

準備好後便從左方的門進入「地下墓地」，進入後發現早前出現的巨大怪物奧士力克，左馬介上前追問雪姬下落，奧士力克立即跳下揮棒向左馬介擊去，幸而左馬介及時避開，接著戰鬥亦隨之而展開。





BOSS：奧士力克

奧士力克是遊戲的首個BOSS，牠的攻擊力可謂強得可怕，不過牠的速度就相當慢了，而且牠的攻擊模式每次都是差不多，大家只要擺出戰鬥架式（按實R1）小心地走位便可輕易將牠擊倒了。另外，大家亦可在牠準備攻擊前使出戰術殼攻擊將牠的攻擊化解，當然這種方法對於時間的掌握是須要非常準確的，否則只會被擊至頭昏眼花呢。除此之外，大家要留意當奧士力克受到一些嚴重傷害時，牠身上便會散出少量的魂，這時大家最好先走到一些安全地方才進行吸取，否則只會變成戰靶，不過大家亦不要因為怕被擊中而放棄吸取，因為這些魂當中可能有回復體力和鬼力的魂，所以大家最好先看清楚魂的顏色後才決定吸收與否。





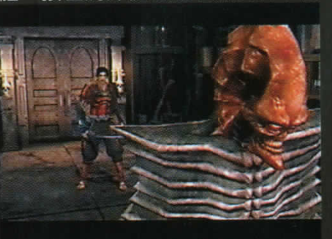
敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
空掘	三隻眼 x 3 隻
地下墓地	奧士力克 x 1 隻
採礦道	大広間」x 4隻
胎藏之間	利那魯多 x 1 隻

九

將奧士力克消滅後通往「採礦道」的入口亦已打開，在「採礦道」中取得最妙之書二卷，這書同樣是最妙以筆墨將當年所發生的事記下之書，今次是講到身受重傷的總嚴和尚化身成即身佛並以最後之力將幻魔封印在洞穴內。接著左馬介繼續前行，進入「胎藏之間」發現內裡就像一個研究室，而前方有一名貌似骷髏骨的基露坦斯達（ギルデンスタン）幻魔正在欣賞人類的屍體，接左馬介從基露坦斯達口中得知在通狹之間死去的信長是給牠救回的，而信長亦與幻魔一族締約，並發誓永遠效忠幻魔，說罷便喚出利那魯多（レナルード）向左馬介襲擊，今次是首次與利那魯多戰鬥，牠的特性和攻擊牠的方法已在『登場敵人資料篇』說明了。將牠消滅後在大石碑旁發現另一顆寶玉紅炎，取得後紅炎再與鬼之籠手溶合，隨後左馬介手上再多了一把炎龍劍，同時亦學懂了紅炎・戰術殼，接著便沿路返回「陣所前広場」。







敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
大広間	刀足輕x2隻，手長x1隻
奥広間	三隻眼x2隻
階段廊下	三隻眼x1隻，刀足輕x5隻
土間通路	刀足輕x3隻
食料庫	三隻眼x5隻

天守閣一階

倉庫 裏口廊下 広間 待機部屋 食料庫 階段廊下 広間 守候室 大広間 土間通路 井戸部屋

天守閣

十

回到「陣所前広場」，由於此時左馬介已裝備了紅炎，因此能將「天守閣」的大門打開。進入「天守閣·大広間」後將在內駐守的兩名刀足輕和手長消滅，接著先進入左上方的「守候室（詰め所）」，在內會發現一座破魔鏡和一個小結界，這個小結界能將左馬介的鬼力完全回復，跟著再於房中取得天守閣之地圖後便離開。從正上方的大門進入「広間」後，在房內發現一名少年正被一個矮個子捉住，左馬介見狀立即上前查問，那名少年亦趁矮個子回頭一看的時間掙脫逃去。接著與矮個子交談下得知他就是織田家家臣木下藤吉郎，亦即是後來取得天下的太閤豐臣秀吉，之後他更遊說左馬介效力織田家，左馬介當然不會答應啦！木下藤吉郎聽了左馬介的答覆後便離開。



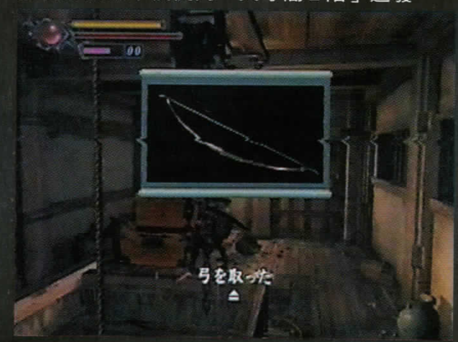


十一

木下藤吉郎離開後左馬介便繼續找尋雪姬，從上方的門來到「奥広間」，在房內遇上兩名三隻眼，將牠們消滅後再從左面進入「裏口廊下」。進入後發現前方的大門被一度奇怪的有機物體鎖住，而有機物體的圖案卻欠缺了一半，相信須要找到令一半方能將門開啟。左馬介繼續前進，就在此時剛才的少年正被楓追趕著，三人聚在一起後少年恐怕左馬介與木下藤吉郎是一伙人因此仍不斷掙扎，在交談下得知他的名字叫夢丸，而他亦趁楓一時鬆懈掙脫逃離。左馬介見狀立即派楓前往追查夢丸的下落，而他就繼續找尋雪姬的下落。從右面的大門進入「階段廊下」，將駐守在這裡的三隻眼和五名刀足輕消滅後，可先進入樓梯下的「井戸部屋」，進入後在水井旁找到一個密碼寶箱，解開寶箱的次序是左→右→左→右→右順序轉動便能開啟，取得寶箱內的弓後再在盡頭的書櫃中取得朱雀之書二卷。另外，大家千萬不要將水井中的繩切斷，因為切斷後便無法在「天守閣2階」取得力石了。接著離開房間取得樓梯旁的藥草後便向「天守閣2階」進發。

何だこれは？
奇妙な くぼみがあるが…







天守閣2階

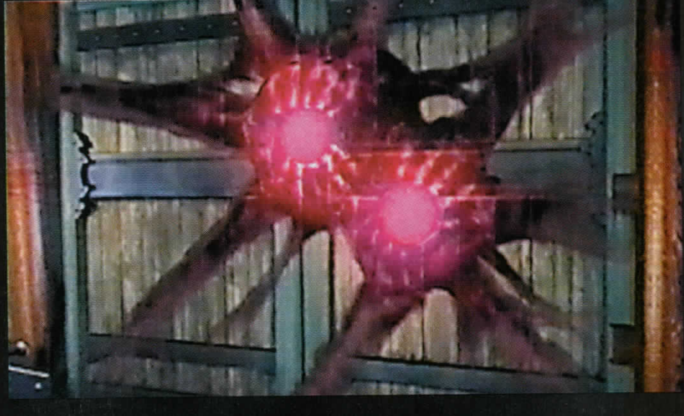
敵人出現位置

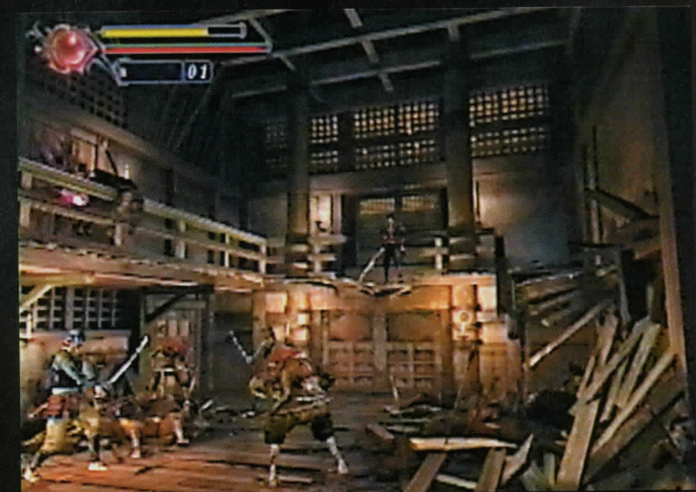
場地	首次進入時出現之敵人
渡廊	三隻眼 x 5隻，手長 x 1隻
大広間	刀足輕 x 2隻
石落部屋	刀足輕 x 6隻，手長 x 1隻

天守閣2階

十二

來到「天守閣2階．渡廊」先進入南方的「井戸部屋」取得水桶內的力石，接著將「渡廊」內的手長和五名三隻眼消滅後，這時左馬介會發現北方和南方各有一度門，北方的門是通往「足輕大將之部屋」的，不過大門卻被兩顆有機物體封鎖著，如果這時左馬介手上的紅炎已強化至LEVEL 2的話便能開啟。進入房內找到齋藤紋之右破片和紅之書，書的內容是說世上有許多英雄人物都是因為與幻魔契約了才有出色的成就。取得齋藤紋之右破片和紅之書後便離開，此時「渡廊」內的手長和五名三隻眼會再次出現，將牠們消滅後從南方的門來到「大広間」，發現1階中兩名齋藤家的士兵正受到刀足輕的襲擊，左馬介見狀立即拿出弓箭射殺兩名刀足輕。消滅兩名刀足輕後從左下方的門進入「石落部屋」，再將房內的手長和六名刀足輕擊殺，然後從上方的門進入「階段部屋」，在樓梯旁取得定角之矢便從樓梯登上「天守閣3階」。







天守閣3階

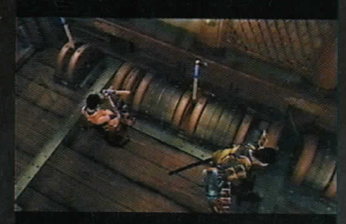
隱蔽通道
水牢通道
中広間
階段広間
落穴通道
槍刺間
泉部屋

天守閣3階

十三

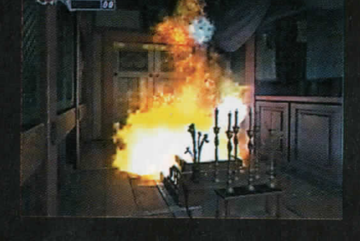
抵達「天守閣3階・中広間」在房內找到定角之矢和白虎之書二卷，之後在大門旁發現破魔鏡，這時大家最好先將紅炎強化至LEVEL 2，因為通往下一房間的大門是需要紅炎達至LEVEL 2方可開啟的。進入「槍刺間」後前行不久楓剛巧趕到來會合，楓立即將查得的消息告知，原來夢丸本為農民之子在戰亂時雙親被殺，後得雪姬帶回城樓照顧，兩人感情有如姊弟，亦因為救雪姬而來到這裡，但木下藤吉郎捉他的原因卻仍未查到。就在此時不知何故房內的機關全被開動前後路都被鐵柵封鎖住，二人便只好一同找尋逃走的方法。二人四周查看在前方發現一個搖桿，當左馬介拉動搖桿時前方的鐵柵便立即升起，楓立即上前調查在右方發現兩個搖桿，楓將右手面的搖桿拉動，接著左馬介再將楓旁邊的搖桿拉動，前的鐵柵亦立即升起，跟著楓再拉動左馬介旁的搖桿。這時左馬介可先到右下方的寶箱處取得妨魔之具足，之後將最左手面的搖桿拉動，最後楓將最後一個搖桿拉動，這樣二人便安全攻破房內的機關。





十四

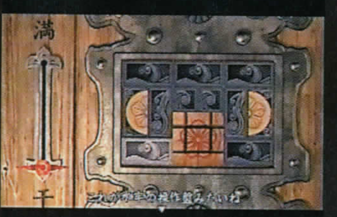
進入黑暗的「泉部屋」，由於房間漆黑一片的關係令二人無法找到出口，而此時左馬介發現房中間的鬼力泉兩旁各有一排未燃點的蠟燭，心生一計便使出紅炎・戰術殺將蠟燭燃點，房間回復光明後立即從左上方的門離開，不過大家在離開前記得先利用鬼力泉回復左馬介的鬼力。進入「落穴通路」這時大家會發現地版由32格組成，其中一些方格上分別印有王字、飛字和角字三種，每當角色踏上有字的地版便會觸動機關，而通過它的方法十分簡單，大家只要明白機關開動的方式便可，飛字地版是縱橫行（十字型），角字地版是對角行（X型），而王字地版則是解除機關，不過大家要留意每次進入飛和角分佈的位置都有所不同的。





通過後來到「水牢通路」，當二人前行不久時，前方的石牆突然降下，左馬介及時將楓推離房間，但左馬介卻來不及逃離被困於房來。左馬介只好在房內找尋出口，而此時不知從何來的水正不斷從牆上風口位置注入，而這時只有依靠外面的楓找尋關閉機關的控制器了。楓在左面發現一個Puzzle形的水牢操控盤，而此時楓只要在水位指標到達『滿』前將兩面齋藤家家紋移至中下方紅印位置便可將機關解除。救回左馬介後二人便繼續前行，來到「階段広間」將盡頭供奉處的家紋把手拉下後，「天守閣3階」的機關便全部解除，另外，通往「天守閣4階」的樓梯亦同時降下，楓見已安全了便獨自離開繼續四處調查。



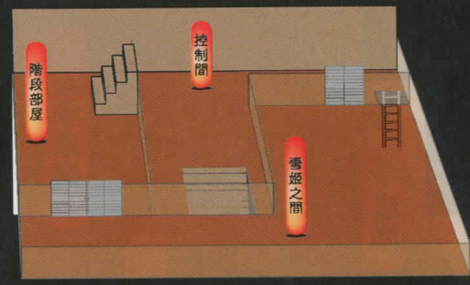




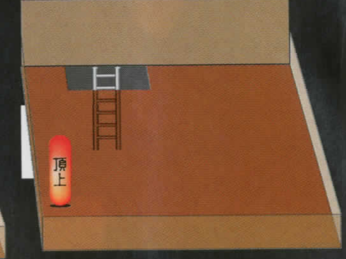


天守閣4階

天守閣5階



天守閣6階



敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
階段部屋	三隻眼 x 1隻

敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
見晴廊下	三隻眼 x 6隻

敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
天守閣頂上	馬西蘭斯 x 1隻

十五

左馬介繼續前行來到「天守閣4階．操控間」，發現這裡的大門被鎖上了，小心查看發覺門上的兩片齋藤家家紋不見了，看來要找到它們才能將門打開。於是左馬介從大門旁的梯子來到「天守閣3階．隱藏通路」，而這時大家可選擇由此梯子再到「天守閣2階．足輕大將之部屋」或從另一邊梯子到「天守閣2階．寶物庫」，就算大家在早前已進入過「足輕大將之部屋」現在大家亦要再到一次，因為在梯子旁能取得一顆力石。返回「天守閣3階．隱藏通路」從另一邊梯子來到「天守閣2階．寶物庫」，在上方找到齋藤紋之左破片，另外將牆上的畫切斷後發現最妙之書四卷，書的內容是講述最妙新眼目睹幻魔之子誕生的經過並以筆墨畫下來的心情。

集齊兩片齋藤家家紋便立即返回「天守閣4階．操控間」將門打開，一進入「雪姬之間」立即看見夢丸正被三隻眼捉住，左馬介立即趨前營救，可是卻遇上木下藤吉郎阻攔，更表示左馬介是趕不及救他們的不要白費氣力了，並且再次遊說左馬介加入織田家，左馬介依然沒有答應還揮劍向他擊去，輕功了得的木下藤吉郎不消片刻便從四樓跳下逃離了。左馬介擔心夢丸的安全決定先繼續往上行找尋夢丸的下落，在「雪姬之間」取得青龍之書二卷和「階段部屋」取得朱雀之書一卷和定角之矢後便向「天守閣5階」進發。



十六

來到「天守閣5階．見晴廊下」先將駐守在這裡的六名三隻眼消滅，之後來到被綠色有機物體封鎖住的扇門前，房內傳來夢丸的呼叫聲，但由於以左馬介現時的力量是無法開啟的，因此只好先進入中間的「義龍之間」。在「義龍之間」內找到青龍之書三卷、四卷和丸藥後，將上方的兩度屏風斬開，在左面發現一個貌似左馬介手中鬼之籠手的東西，此時只要按住╳鍵便可以吸收那東上的大量魂。而另一面則發現一條小道，在入口處有一個破魔鏡，大家最好先在這裡進行強化和儲存，因為接著便要與相當強勁的BOSS決戰，準備妥當後便從盡頭的梯子走上「天守閣6階」。當左馬介抵達「天守閣頂上」時發現已有一名身穿盔甲手執大刀和盾牌的幻魔馬西蘭斯（マーセラス）在等候他的到來，左馬介亦心知此戰是在所難免的了，二人作好戰鬥架式後，對決便立即展開。



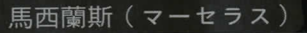
十七

將馬西蘭斯擊倒後左馬介取得第三顆寶玉白風，裝備後白風立即與鬼之籠手溶合，接著左馬介手上亦多了一把疾風刀和學懂白風．戰術殺。取得白風寶玉後左馬介立即返回「天守閣5階」打開剛才無法打開的門將夢丸救出，與楓一同返回一樓「待機部屋」，這時夢丸亦徐徐甦醒過來，夢丸立即向二人查問雪姬的安危並請求二人將雪姬救出，左馬介立即上前安慰並向他講述當年自已離開日本四處遊歷的體驗告知。就在此時一名神色慌張的侍婢走到來，她將雪姬在天守之地下地域告知後便不支暈倒了，左馬介得知雪姬的下落便立即起程往天守之地下地域將雪姬救出，而楓則留下保護二人。

BOSS：馬西蘭斯

馬西蘭斯是遊戲首個攻守兼備的極強戰士，牠一手執刀一手執盾能攻能守可謂毫無破綻可言，再加上牠的風系戰術殺攻擊，要擊敗牠實在難過登天呢！不過亦不是沒有擊敗牠的方法，首先大家盡量利用戰術殺攻擊將牠的盾擊破，接著以遊擊戰術與牠戰鬥，但由於牠的攻擊範圍相當廣，因此大家在擊中牠數刀後便要立即退開，如是這重複使用此戰術便可將牠擊敗。另外，大家要小心注意吸收擊中馬西蘭斯後所釋放出來之魂的時間，因站於太近的位置隨時會被擊至面目全非。





馬西蘭斯（マーセラス）



技名	攻擊力	防禦
右振り下ろし	32	可
右振り上げ	28	可
突き	26	可
右水平斬り	20	可
体当たり	30	可
回轉斬り	36	可
追い討ち打ち下ろし	20	可
二段連續斬り	12	可
裏回轉斬り	32	可
体当たりからの斬り上げ	24	可
体当たりからの突き	20	可
右振り上げからの二段連續斬り	18	可
体当たりからの回轉斬り	27	可



敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
英知之間	利那魯多 x 1 隻
悔恨廊	利那魯多 x 2 隻
異形廊	手長 x 3 隻
煉獄廊	利那魯多 x 3 隻
絕命之間	手長 x 1 隻

半魔界

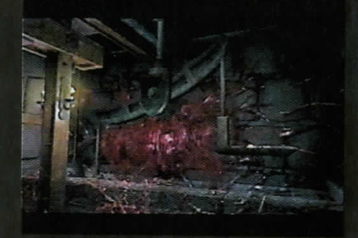
天守之地下地域

十八

將夢丸和侍婢交給楓後，左馬介便向「半魔界」進發，先返回「天守閣1階・大広間」，這時「天守閣」各房間的怪物都會再次出現而且數量還比初期的多。來到「大広間」後從左下方的入口進入「土間通路」，將駐守在這裡的十名巴舒消滅，跟著從前方的門進入「食料庫」，這裡亦有五名三隻眼守候著，將牠們殺敗後便由左上方的門進入「倉庫」。來到「倉庫」後在右下方找到藍之書，書的內容是記載了信長因得到幻魔之血而復活的事。接著在前方發現封印著「半魔界」入口的寶玉，左馬介利用身上的寶玉將封印解除，封印著「半魔界」入口的門亦隨之而打開。

十九

進入「半魔界・幽玄之間」後一直前行，遇上一度被怨靈覆蓋著的大門，看來暫時都無法進入了，於是繞道至左上方進入「英知之間」內查看，在大門旁找到一顆藥草，而另一邊則有一座破魔鏡，大家最好先在這裡將白風的等級提升，因為繼後的門將會須要較高的等級方可開啟，接著將房內的利那魯多消滅後在北面的書櫃上找到橙之書、碧之書和白虎之書三卷，橙之書是講述了幻魔擄走了雪姬的原因是為了舉行暗黑儀式，而碧之書則是一名幻魔對暗黑儀式為何要與人類一同舉行和人類為何能分享幻魔強大妖力而感到不滿的書。接著左馬介來到「悔恨廊」將兩名利那魯多消滅後，先從北面的門進入「斷頭之間」，在盡頭找到淨化鐘，而就在拿走淨化鐘的一刻，房內的機關亦同時啟動了，三把巨型鐮刀在房內不停晃動。避開它的方法十分簡單，只要盡量靠牆看準時機逐一通過便可，不過大家千萬要小心不要被它擊中，因為每次被擊中後所受的傷害都相當大的。跟著到「肉塊之間」取得本丸之地下地圖，而在右上方發現魂傳之數珠，但卻無法拿到手，在四周調查下於左上方發現一個法碼，於是將綁著它的繩切斷便可取得魂傳之數珠。





二十

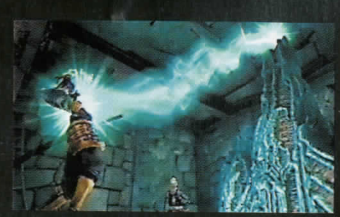
取得淨化鐘後便返回「幽玄之間」，利用淨化鐘將覆蓋著大門的怨靈超渡後便進入「異形廊」查看。「異形廊」兩旁放置了大批載著手長的玻璃瓶，前行不久兩旁的玻璃瓶突然爆開三名手長從玻璃瓶走出來，將牠們消滅後繼續前行從北面的大門進入「煉獄廊」。將駐守在這裡的二名利那魯多擊殺後便從右上方的門進入「腐敗之間」，在房間盡頭處找到藥草和白之書，書的內容是講述幻魔主要分成下等、中等和高等三種，每一種都各有其獨特之處，而其中高等幻魔出現的機會率更是十萬分之一，可見高等幻魔是非常罕有的。接著返回「煉獄廊」從右面的門進入「絕命之間」，不過要進入「絕命之間」就必須將白風提升至LEVEL 2才能將門打開。入內後將駐守在這裡的手長消滅，然後在房內找到白虎之書四卷和幻魔默示錄上卷，幻魔默示錄是記載了暗黑儀式的來源和具行方法。另外，在另一邊找到一個密碼寶箱，而開啟寶箱的次序是中→右→左順序轉動便能開啟，打開後便取得開啟「地下祭壇」之門的青丸之鍵。





二十一

返回「異形廊」利用青丸之鍵將左面的大門開啟，進入「地下祭壇」內後發現前方放置了一件古怪的物體。當左馬介走近它時，木下藤吉郎突然從古怪的物體背後走出來，並再次詢問有關左馬介效忠織田家的事，左馬介的答案依然沒變。木下藤吉郎聽後便向古怪物體呼喊了一句，隨之而來的竟是一度閃電擊向左馬介身上，受到電擊後令左馬介無法動彈並且痛苦地叫喊著。而此時在楓那邊亦同時發生事故，就在「待機部屋」內楓正照顧著侍婢和夢丸的時候，左馬介突然出現在她背後。楓立即向他查詢調查結果，同時間侍婢突然出手將夢丸捉住，就在楓正準備上前拯救夢丸之時，左馬介卻出手將楓擊暈。鏡頭亦再次轉回「地下祭壇」那邊，左馬介仍然因受到電擊的關係而動彈不得，而這時古怪物體的四周更出現一度光牆將左馬介困著，木下藤吉郎見計劃經已成功便徐徐離開了，這時古怪物體更將左馬介吸進地底之中，看來二人都中了木下藤吉郎計了。









TEXT：小璘

Tales of Eternia 最終之戰

GAME PS GAME DATA

製造商	NAMCO
售價	6800 日圓／9800 日圓（PREMIUM BOX 版）
發售日	發售中
容量	CD-ROM × 3
記憶	1 Block／6-7 Blocks（PocketStation）

PS／RPG／對應PocketStation、Dual Shock、Multi Tap





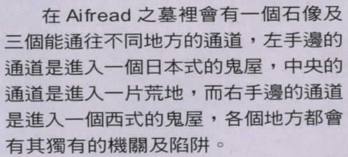


The Secret of Inferia（續）



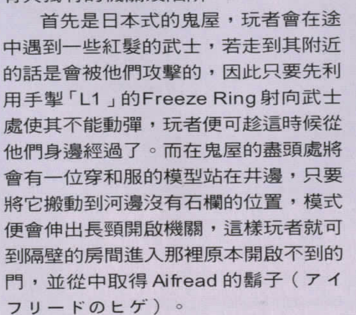
上期介紹了兩個隱藏地方沈沒船及Farlos地下，各位不要心急前往界面，若玩者在中繼基地處進入那裡的改造廠（改造ドッグ），便會發現那裡有一個Aifread石像。查看它會知道在（88,64）會有一些跟Aifread有關的東西，於是前往Inferia的（88,64）便會發現那裡是Aifread之墓。

CHECK！ Aifread之墓（アイフリードの墓）[位置：88,64]



在Aifread之墓裡會有一個石像及三個能通往不同地方的通道，左手邊的通道是進入一個日本式的鬼屋，中央的通道是進入一片荒地，而右手邊的通道是進入一個西式的鬼屋，各個地方都會有其獨有的機關及陷阱。

首先是日本式的鬼屋，玩者會在途中遇到一些紅髮的武士，若走到其附近的話是會被他們攻擊的，因此只要先利用手掣「L1」的Freeze Ring射向武士處使其不能動彈，玩者便可趁這時候從他們身邊經過了。而在鬼屋的盡頭處將會有一位穿和服的模型站在井邊，只要將它搬動到河邊沒有石欄的位置，模式便會伸出長頸開啟機關，這樣玩者就可到隔壁的房間進入那裡原本開啟不到的門，並從中取得Aifread的鬍子（アイフリードのヒゲ）。



在中央通道通往的荒地內，最先遇到的陷阱是從地上插出來的刺，不過要避開也不難，只要走近路邊而行便可。之後會走至一個毒湖內，那裡除了有遇到會進入戰鬥的死神外，湖中的石塊更是可以浮動的，若不小心墮進湖裡的話就會中毒，與及立刻返回岸邊從頭再行過。越過毒湖後玩者會走到一條有石像的通道，其中一個石像是可以利用52200 GALD來回復體力，另一個則可以利用比市價高十倍的價錢來購買道具，玩者需不需要在此光顧石像便要自己決定了。接著會走至一個大火爐處，那裡因有火燃燒著而不能繼續前進，不過玩者又可再次利用手掣「L1」的Freeze Ring將火熄滅，然後進入房間取走Aifread的帽子（アイフリードの帽子）。

接著來到西式鬼屋，那裡的裝飾都能夠郁動，不過有些是沒有攻擊力的，因此不用太擔心。沿路走至一處有科學怪人的地牢，若不小心被他踫過的話都會返回上一層，而玩者同樣是利用手掣「L1」的Freeze Ring射向其身上，便可藉著他不能移動時離開。經過科學怪人後會來到一個擁有魔鬼面孔的門外，玩者是要將控制角色改為Farah、Meredy或Chat才可入內的（於Main Menu畫面的隊列中更改）。其後沿路直進便可從房間內的棺材中取得Aifread的衣服（アイフリードの服）。

完成三條通道並分別取得了Aifread的鬍子、Aifread的帽子和Aifread的衣服後，玩者就可將它們放在入口的石像上，石像就會開啟了一條地道，而內裡將會放有光之玉（ひかりのたま）。

石像[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	1000
オレンジグミ	2000
パナシーアボトル	1600
ライフボトル	4000



再踏旅程

完成了找尋元素之大晶靈和取得光之玉後，Rid 他們便離開 Inferia 繼續其冒險旅程，於是便返回中繼基地（100,91）。在這裡可先將光之玉放在改造廠（改造ドッグ）內的 Aifread 石像，然後再往反轉 Dome（反転ドーム）將基地返轉（選「反転する」）前往界面。他們在中繼基地的東方找到 Seyfert觀測所，而這裡亦是進行最後一個試練的地方。利用 Seyfert 鎖匙開啟了觀測所的門後，發現那裡有兩間房間，他們便先到 Seyfert 觀測室查看一下。

觀測室是一個設有透明窗的半球型房間，可以從那裡觀看整個界面的景色，Rid、Farah 和 Meredy 三人見景色美麗而到窗邊；另外，室內還放置了一部機器，Keel 便決定研究機器的構造。Farah 發現在界面中有一個環狀的物體，原來它是 Seyfert Ring，而當中有一個黑體，據 Rid 所說這黑體就是 Shizel 的所在地，他們即將在這裡與她展開最後戰鬥。

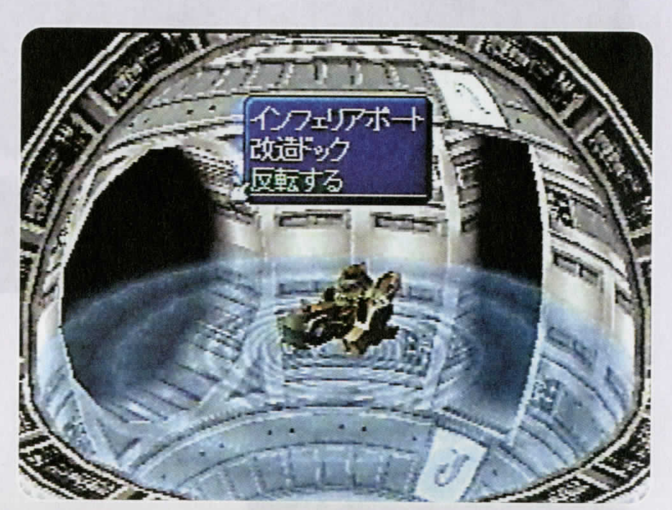
至於另一邊廂，Keel 繼續研究觀測室內的機器，由於它實在太精密的原故，連 Keel 也暫時未能啟動它。他相信要研究啟動的方法都需要一些時間，為了不浪費時間，Rid 便籍這時前去進行試練，於是他就和 Farah 離開觀測室了。

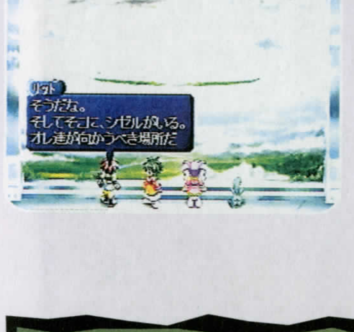
再來到試練室，使者再一次確認 Rid 是否不怕遇上任可危險，也要通過最後試練，而 Rid 亦不厭其煩地重申只有完成試練才可學得極光術，從而有機會將 Eternia 救回，並說 Rassis 和公主已不惜犧牲自己的性命及尊嚴去讓其完成試練，而且他還想其最重要的人生存，因此更加不能放棄。就這樣，使者便傳送 Rid 往下個試練的地方了。



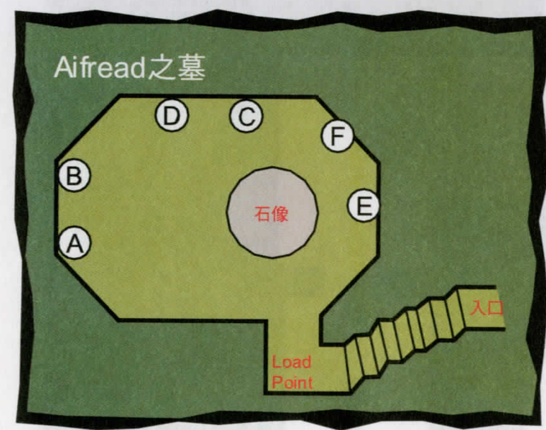


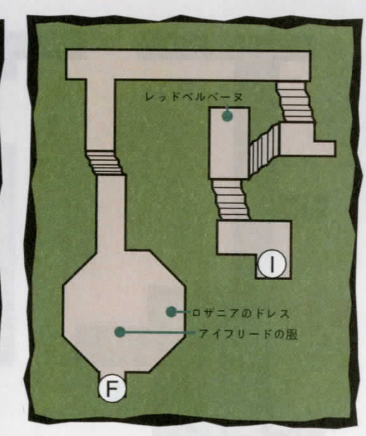


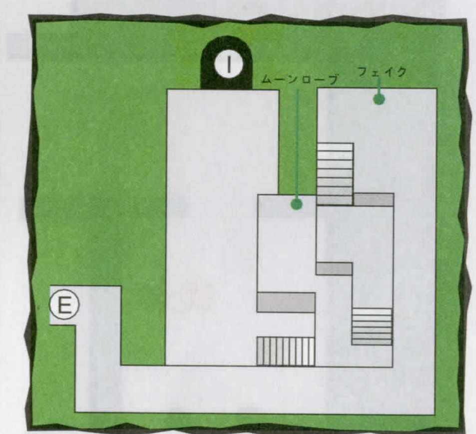


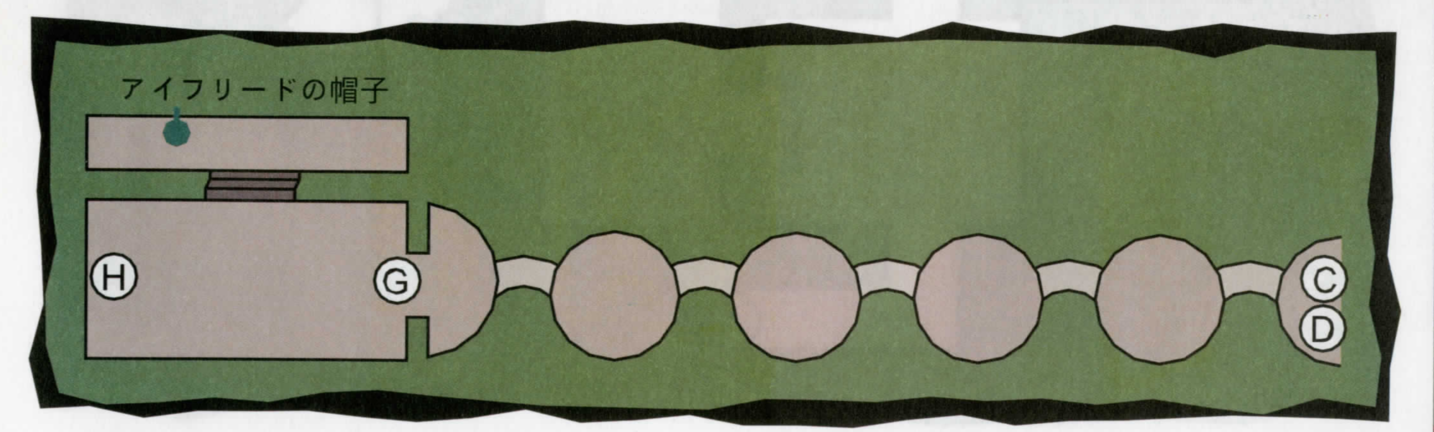




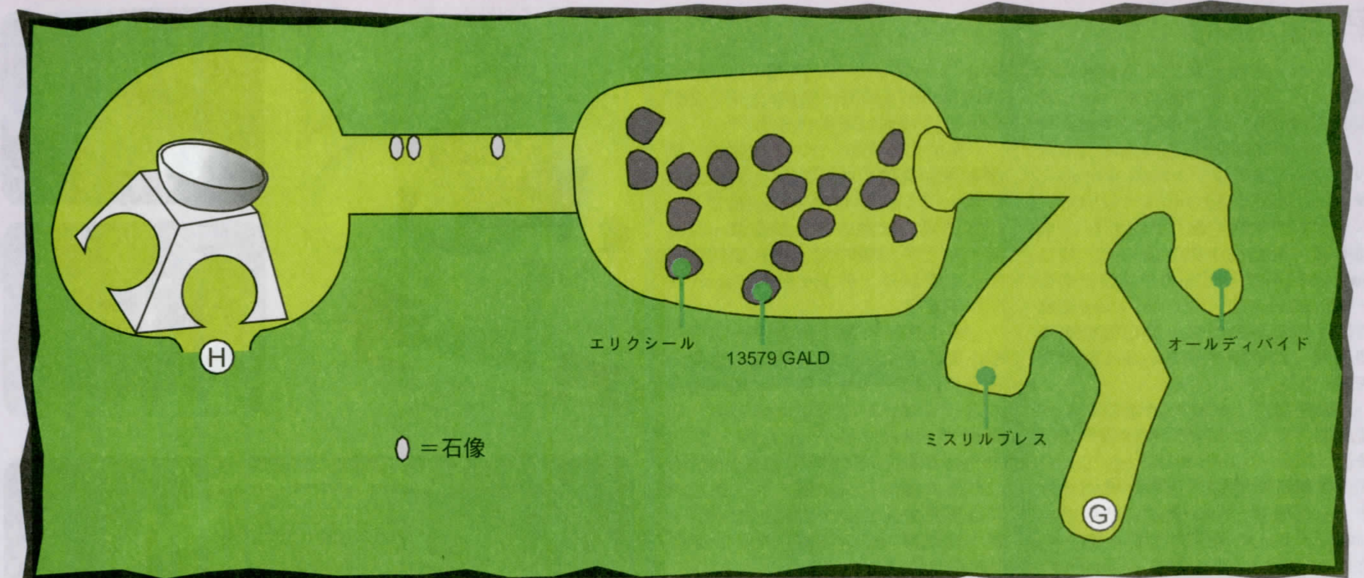












レッドセボリー

和服模型

武士

武士

Lens

ミスリブレス

スターシールド

アイフリードのヒゲ

キャプテンハット

A

B



Seyfert 試練（三）

在第三個試練裡，Rid竟變成了小時候的Meredy！這時候Shizel仍是心地善良的母親，而巴烈魯亦仍未死去。即使如此，但他們也不快樂，因為巴烈魯因被誣蔑為進行殺害總領主計劃的主謀而抄家，於是他決定與領主對抗到底，不過為了家人的安危，他就吩咐Shizel與Meredy逃走並尋求Hyades援助。雖然不太願意，但Shizel為了完成巴烈魯的理想亦唯有照做，於是她便與Meredy開始逃離現場。

這時玩者會轉為控制Shizel，她們從房間的窗子離開，再進入房間內開啟玻璃室旁的機關，然後再由玻璃室往下水通離去。那裡滿佈士兵，當遇到他們後都會進入戰鬥，每次戰鬥的敵人通常都會有四人，他們的能力雖然不是太強勁，但因為要照顧Meredy的關係，所以要戰勝都要花點技巧。而玩者可使用Shizel的攻擊術，其中建議使用「×」的「スパークウェーブ」和「↓鍵＋×」的「キュア」；因為前者為所有攻擊中能扣去多些HP及攻擊範圍較大，而後者則能回復HP，若在使出時按左鍵或右鍵的話，便可選擇回復對象，對補助Meredy的HP非常有幫助。若Meredy在戰鬥中死亡的話，就算是戰鬥取得勝利也好都會重返房間，再開始逃離過程直至成功為止。

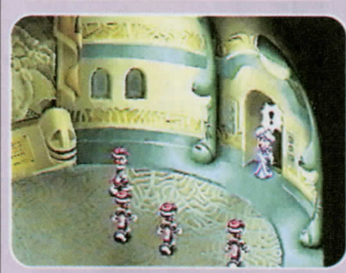
她們幾經辛苦才能來到村口，Hyades正在那裡等待著，Shizel當然即時求他派出援兵協助她們。可是總領主Billial（ビリアル）卻在這時出現，原來是Hyades出賣巴烈魯的！於是經Billial一聲令下，士兵便上前將Shizel和Meredy捉返巴烈魯家了。Billial以Shizel她們來威脅巴烈魯，他為了妻子和女兒的安全也被迫出現，可是他卻由於反抗Billial而犧牲，而Meredy亦被士兵打倒在地上；至於Shizel，她最後亦難逃被士兵攻擊……不過此時從黑暗中傳來一句說話「你的心交給我吧」，之後她便被黑暗包圍著，並從其身上爆發出強烈的爆炸！







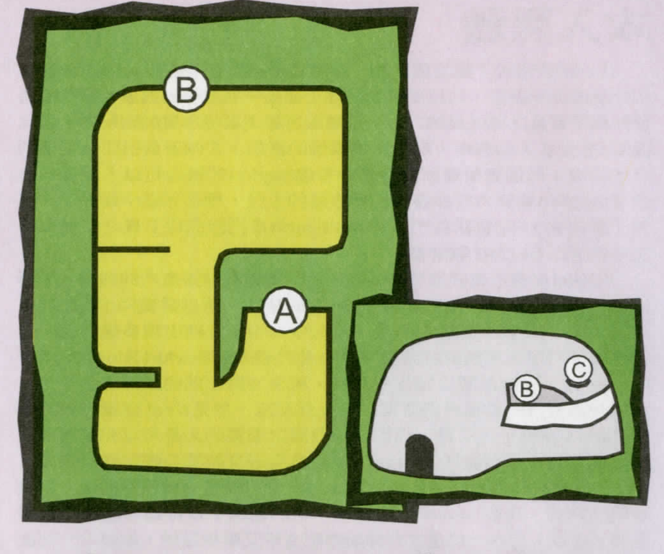


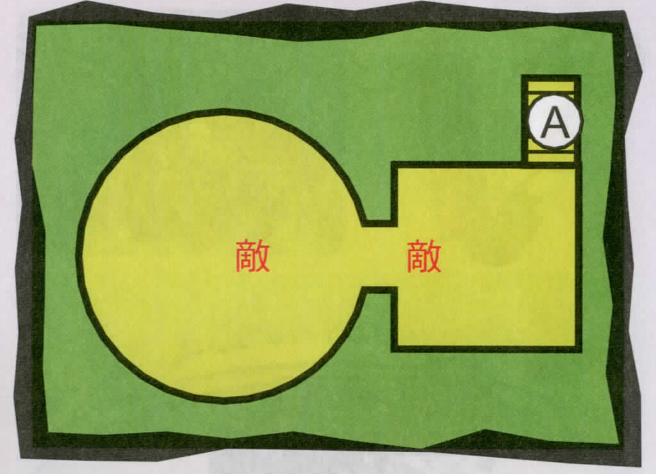


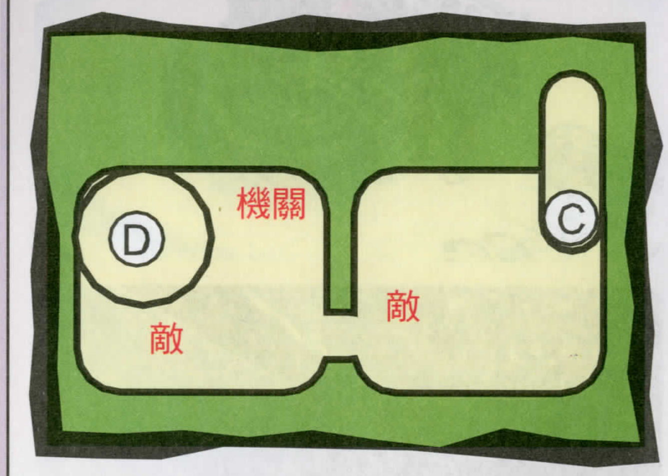


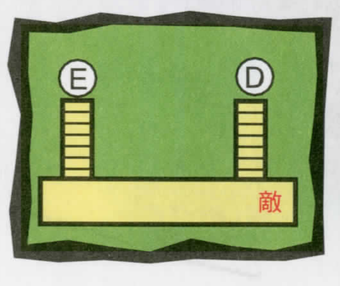


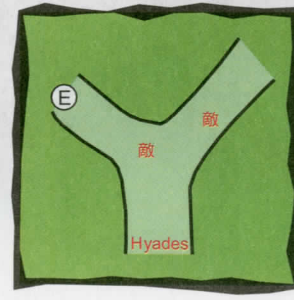














攻入黑體

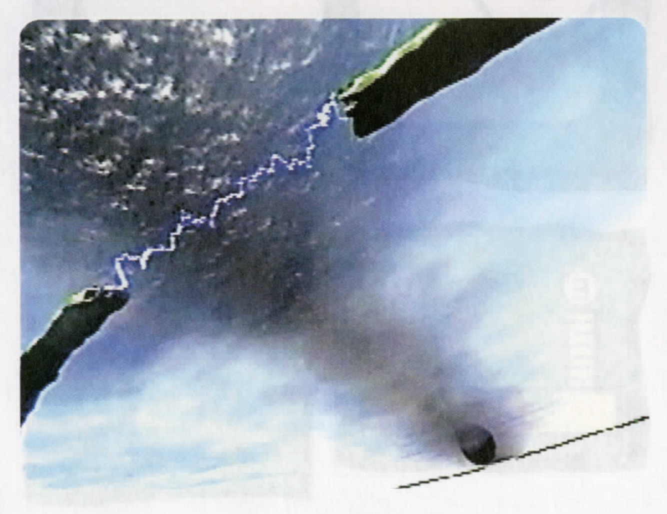
Rid終於完成了第三個試練，使者便將極光波傳授，可是Rid卻對那些試練感到疑惑，何以試練的內容全都是一些悲慘的過去。於是使者便解釋學習真之極光術的方法，是需要有看清事物本質的理解力，因此要Rid感受各人的悲痛，理解清楚事情的真相，才向著自己認為正確的目標前進；而使者更舉例即使是幹有違Seyfert的事也可以！於是，在使者鼓勵Rid要努力去保護自己最重要的人後，便在光芒中離去了。離開了試練室，Rid告訴在門外等候的Farah自己已完成了真之極光術，之後便返回Seyfert觀察室。

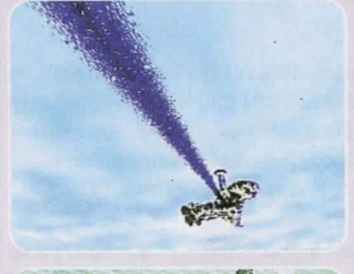
在Keel這邊也有好消息，因為他終於能啟動觀察室內的機器，不過機械內有一個洞穴可能是Seyfert鎖匙的插口，所以需要Rid將之放入其內試試。Seyfert鎖匙插入後，Seyfert Ring立刻出現多條裂縫，而這亦是他們潛入黑體的好時機。就在他們觀察著Seyfert Ring時，Rid帶Keel往一旁談論闇之極光術的事，原來他對之前的試練念念不忘，他想知道若被闇之極光術直擊後會有何反應，於是Keel就舉巴烈魯城和Rassis為例子，不過，他卻說擁有闇之潛質的人是可以完全接收這些破壞力的。說到這裡，Meredy便提意乘班艾爾提亞號前往黑體處。

各人從班艾爾提亞號觀察黑體，估計它可能是一個只有能量、但無實體的物體。現在Shizel就在其中，他們也急不及待運用晶靈砲攻破黑體，再進入其內。於是加利挪斯亦配合班艾爾提亞號，配置好一切並



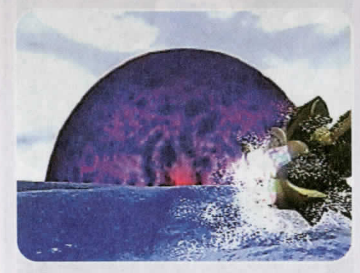












發射出晶靈砲，就這樣，黑體上的能量開始減弱了…

這時候，Rid又回想起小時候的事，是黑色怪物入侵其村莊後的情況。村莊已被怪物破壞得變成一片頹垣敗瓦，村民亦為受怪物襲擊一事而感到不安，但事件的起因，就只有Rid、Farah和Keel才知道。Rid四處找Farah，最後找到她蹲一間房子外震抖，埋怨著因為自己的任性，而害父母和村民被怪物殺死……

Rid在Farah的照顧下終於醒來，原來剛才攻擊黑體所產生出來的衝擊實在太大，令班艾爾提亞號就此沈沒在界面內，幸得賽艾西卡軍的協助才能救回一命。為了多謝賽艾西卡軍的幫忙，Rid和Farah便前往Fog處向他致謝，同時，賽艾西卡士兵突然進來向Fog報告，說Inferia軍制壓住位於巴烈魯城的晶靈砲，而副官愛羅則成為了人質！在場的Keel估計公主的遊說計劃應是失敗了，因此各人便趕快前往巴烈魯城營救愛羅，而加利挪斯亦要求帶他前往那裡。

在巴烈魯城門左手邊的通道就是晶靈砲的所在地，發現Hyades正與Inferia軍對侍著，不過他們竟誤會Hyades是巴烈魯；但始終由於實力懸殊的關係，Inferia軍根本無力對抗，於是乎Rid他們便馬上上前跟它對抗。









BOSS戰

名稱：ヒアデス
HP：128000
攻擊屬性：闇
可得經驗值：30000 EXP

雖然Hyades的HP達128000之多，但其攻擊不算太過凌厲，通常攻擊也只是會在其附近的地面上伸出手來攻擊同伴，不能造成大範圍和太大傷害；至於晶靈術攻擊的確是強勁的，不過若Rid和Farah不斷於Hyades身旁作出攻擊，都可以減低其使出晶靈術攻擊的機會。基本上只要耐心戰鬥的話都能輕易戰勝。



共同目的

Hyades終於戰敗，他倒在地上並化成一縷黑煙。在旁的士兵長洛艾（ロエン）看到剛才的情況，便要求Rid他們解釋清楚事件的來龍去脈；在這時候，加利挪斯上前找洛艾，把Rassis的留給洛艾的說話「將歐達司·貝（ウルタス·ブイ）交託給你」——「歐達司·貝」是Inferia的英雄，就在王都的劇院內便有關於他的舞台劇上演。經Rid翻譯給洛艾後，他終於相信Rassis也是與Celestia人合作，而Rid所作的亦是沒錯。至於另一方面，被脅持為人質的愛羅亦沒有大礙，於是加利挪斯便提議兩個世界一同協力，而各人亦返回賽艾西卡的基地進行商討。

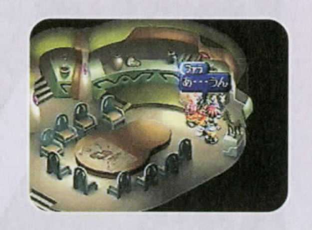
在研討會上，Inferia的代表除了洛艾及其手下外，還邀請了Inferia的晶靈術士代表，亦即是天文台長祖斯蒙（ゾシモス）出席。經過Inferia的代表洛艾與Celestia的代表Fog在協定誓約書上簽署後，兩人便握手證明兩個世界將會以保護Eternia為目的，聯手對抗Shizel；其後有關對抗Shizel的最終作戰內容，就交由加利挪斯和Keel負責說明。跟據加利挪斯的研究，能夠有效地對抗Shizel就是使用Fringe炮（フリンジ砲），亦是剛才他們於巴烈魯城內看到、被經過改造的晶靈炮，它是利用晶靈的而產生能量；為了不讓兩個世界的力量出現排斥，於是他們就用了特別鏡片進行中和，而這過程就是Fringe。這晶靈炮跟之前安裝在班艾爾提亞號的晶靈炮強勁過數十倍之多！當洛艾知道後，就決定馬上返回Inferia收集古基美基治，而愛羅和賽艾西卡的士兵們亦趕快改造晶靈炮。



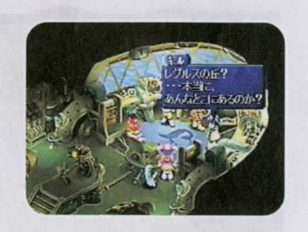


雖然各人也努力改造晶靈炮，可是加利挪斯卻說用來進行Fringe的特殊鏡片之製成材料「黎巴域捷礦（リバヴィウス鉱）」還未足夠，令他有點擔心。其後Keel詢問有關黎巴域捷礦的資料，得知這是乳白色的球狀結晶，表面散發出銀色光輝。Farah聽後好像有點頭緒，她更上前跟加利挪斯研究，之後Rid便上前叫她和Fog一同離開基地。

離開會議室後，Farah說她對黎巴域捷礦的所在地有些頭緒，並希望各人可跟她一起去，各人聽到她的說話後不禁大驚起來，便問她所在地在哪。Farah吞吞吐吐地道出所在地是Inferia，雖然各人剛才聽到祖斯蒙說過在Inferia並無任何黎巴域捷礦的記錄，但他們也相信Farah的說話，於是乎就決定再次返回Inferia。來到Inferia後，Farah在班艾爾提亞號告訴各人黎巴域捷礦就在Regulus之丘，於是他們二話不說，立刻前往位於Racheans旁的Regulus之丘。









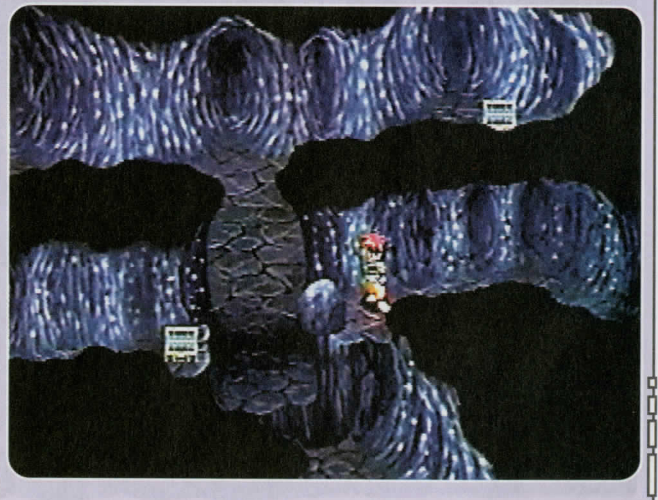


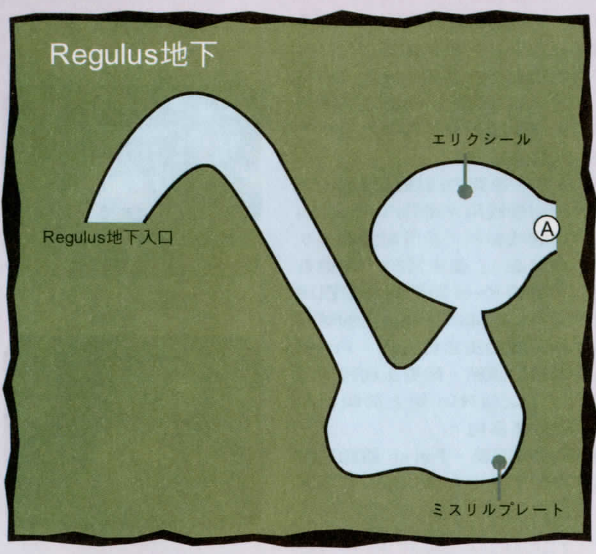
CHECK！Regulus之丘

Regulus之丘是之前Rid進行第二次試練的地方，有關Regulus地下以外的地圖可參考上期的地圖。越過Regulus地下內放有星之碎片的通道，他們會走至一個會影響到晶靈力的地方；Rid在洞內行走時會於身上發出紅色或綠色的光茫，若是紅色光茫的話就會減少Rid的TP，若是綠色光茫的話就會增加TP，因此在途中遇到戰鬥時，玩者可留意是否需要回復TP。另外，在路上會有些坑洞，玩者只要由另一條路推動石頭至坑洞便可越過。









被封印的地方

Rid 等人行至休息處決定稍作休息，在休息時，Keel再次向Farah確認此處是否真的有黎巴域捷礦。於是Farah便說她們小時候已見過這礦石，此時Keel才想起「那事件」，在旁的Meredy聽不明他們所說的事，於是Keel便將那次事件的全部告知。

在Rid、Farah和Keel的小時候，他們因為沒理會警告，而進入了被禁止入內的Regulus之丘遊玩。最後，他們在不知不覺間替怪物解除了封印，更因此而讓牠走入Racheans村襲擊村民。雖然Keel說自己當時還年小，並不知道有封印的事，所以事情發生了也沒辦法，可是想不到原來Farah是一早知道，但她卻為了想取得星之碎片而硬要Rid和Keel去拾，所以她一直也為此事內疚。Rid立刻安慰Farah不要將全部責任推向自己身上，因為過去的事情已無法補救，況且她已自此之後過著痛苦的生活，最重要的是，他們現在正是為拯救世界而努力，所以這已可以彌補一切過錯。既然各人也原諒了Farah的過錯，他們也趕快繼續上路，以爭取時間拯救世界。





ダイヤナックル
フレイムスピア
ミスリルブレス
BOSS
Load Point
=石頭
=坑洞
ミスリルメッシュ
ししょうせき
ミスリルブレス
こくしょうせき

其後，三人與Meredy再次重回舊地，並與同一地方找到星之碎片，經Keel觀察，星之碎片的確是符合加利挪斯所說的黎巴域捷礦之條件，不過純度過低，所以打算入內繼續調查。此時，Meredy突然感到前方有股很可佈和強大的力量，不過各人都以為這是Meredy的錯覺，所以都沒加以理會繼續前進。

通過了會影響晶靈力的通道，當他們走至封印的地方時，光之大晶靈Rem突然顯現出來，它向各人說這是Seyfert封印破壞神Nereid的地方，不過由於他們為了要將黎巴域捷礦取出，唯有擅闖封印之地，於是他們就和Rem戰鬥起來。







BOSS 戰

名稱：レム
HP：100000
攻擊屬性：光
可得經驗值：40960 EXP

雖然光之大晶靈Rem只有一人應戰，可是與它一起戰鬥的光球亦可算是一個不能打敗的敵人，因為若同伴踫到它的話是會扣去一定HP的！亦是由於這光球的關係，要近接攻擊





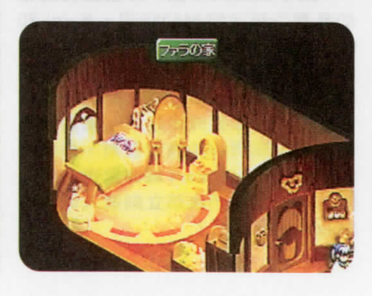
Rem變得困難，而且它又是在空中移動，被同伴打倒在地上的機會也會減少，因而它運用晶靈術攻擊也會大幅增加。而Rem使出的晶靈術通常也是大範圍，非常難應付，因此Farah和Rid要使出跳躍攻擊，再配合能使出晶靈術的Keel和Meredy使出晶靈術，特別是闇屬性的，來攻擊Rem。

經過一場激烈的戰鬥後，Rem終於明白他們並決定協助一同戰鬥，之後他們就繼續為找尋純度高的黎巴域捷礦而進入被印的房間。果然在房間內有純度達100%的黎巴域捷礦！於是他們從中拾取一些返回Celestia以完成Fringe炮。











他們取得一些礦石後，仍在內觀看這封印了Nereid二千年的地方。可是Rid為解封的事感到奇怪，因為他記得他們在比賽拾星之碎片時並沒有到達這地方，所以沒理由會將之解封到。然而，Keel也不知道解封的原因，但為了安全起見，他們還是盡早離開此地。沒想到Meredy突然感到很痛苦，她突然用美露歷絲語說出一些奇怪的說話，之後身體就開始被一些黑影所包圍，於是光之大晶靈Rem便出現阻止黑影蔓延，並叫各人立刻離開，於是Keel便抱著Meredy與Rid他們一同返回Farah的家。

在Meredy昏迷的途中，Rid等人就為她的身體出現黑影的事研究著，最後得出來的結論就是由於她是Shizel的女兒，所以擁有闇之極光術能力的潛質，亦有機會被Nereid支配其精神的可能，而已被Nereid支配了的Shizel亦因而曾經利用過她的身體來作出極光術的研究。於是Keel決定將這事告知Meredy，希望她知道其母親並沒有待她不好。原來Meredy在這時候已經醒來了，她還多謝各人待自己很好，還說她會理會Shizel變成怎樣，只知道目前的目標就是制止Grandfall的發生。說罷各人又要再次返回Celestia，將黎巴域捷礦交給加利挪斯。



CHECK！邊疆村莊Racheans

Rid他們再次返回其家鄉Racheans，便順道探望那裡的村長，便會得知他患了腰痛並正找尋特效藥「ホウテイバンリ」。接著詢問村內的農夫、農夫旁的房屋內之村民及農場外的村民草藥的所在地後，分別知道與靈峰Farlos內的敵人「ファルシアホーンズ」戰鬥會取得「やまつの」、將15個果實浸在晶靈溫泉內，可取得果實皮「ほしかわ」、望鄉之洞窟內的柴可取得「たきぎむ」(晶靈溫泉的位置會稍後再說)。將這三件草藥取回及並交給農場外的村民便會為Rid煎特效藥，其後只要將藥交給村長，便可取得PocketStation Mini Game「向這邊Farah（あっちむいてファラ）」。



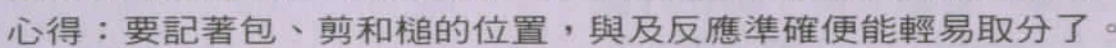


CHECK！PocketStation Mini Game「向這邊Farah」

操作：(包剪槌)↑＝剪、←＝槌、→＝包(向這邊)↑＝上方、↓＝下方、←＝左方、→＝右方

玩法：遊戲分為兩個模式和兩個部份，先為各位介紹模式，模式分為「普通(ふつう)」和「認真(ほんき)」兩種，前者為適合初玩者進行，而後者則適合能力較高者進行。每種模式都會分開兩個部份，首先是「包剪槌」部份，接著是「向這邊」部份；「包剪槌」部份相信不用介紹各位也懂得玩了吧！不過要注意的是玩者與Farah猜拳的時間要一致。而「向這邊」部份則是在雙方猜拳後，勝方要向敗方用手指向上、下、左和右其中一方，若敗方的面與勝方所指的方向相同的話，勝方會得一分；而最先取得三分者就為之勝利。

心得：要記著包、剪和槌的位置，與及反應準確便能輕易取分了。











決鬥前的說話

再次返回Celestia，Rid他們立刻帶著黎巴域捷礦返回巴烈魯的晶靈炮台處報告，加利挪斯等人見到礦石後感到非常高興，更立刻命愛羅趕快將它們改造成鏡片備用。據愛羅估計，Fringe炮已能於明早發射，於是她叫Rid等人好好的準備休息以準備迎戰。在這時候，加利挪斯突然請求Rid他們帶他往Seyfert觀測所，讓他調查一下觀測所內的機器，而他們就照著要求前往那裡了。由於Keel之前曾弄過觀測所內的機器，所以見加利挪斯去調查它，也想從旁看著他怎樣控制那機器，於是Keel和Meredy便一同前往觀測所，而Rid等人則留在班艾爾提亞號檢查船隻。

至於在巴烈魯的晶靈炮台處，Inferia兵和賽艾西卡軍都同心合力去改造炮台，身為Inferia的督導人洛艾和賽艾西卡的督導人愛羅也不敢相信兩個世界的人可同心合力。返回班艾爾提亞號內，Chat正為機件檢查，可是卻發現有一些動物的毛黐在機件上，這頓時使Chat非常憤怒。之後她一邊檢查、一邊責罵Quickie，怎料Quickie就在此時出現！牠四處跳動嚇得Chat十分害怕，最後更因牠跳其頭上而哭起來。而在Seyfert觀測所內，Keel正與加利挪斯認真地研究機器，期間發現距離Garndfall的發生時間已越來越近，更因為兩個世界的拉力而導致接近速度加速。現在，相信只有將Shizel打敗才能停止Grandfall的發生……

加利挪斯見調查的工作已差不多，便往別處休息一下。在觀測室內只剩下Meredy和Keel，Keel看著界面希望眼前的一切都是夢境，然而Meredy卻不認同，因為她可以與Keel他們相遇，即使現在的生活是痛苦也好，大家也能一起生存著。

Rid和Farah他倆於展望室內等待各人準備戰前的事務時，談起了Farah十年前所幹的事，這時她才知道Rid是在進行Seyfert試練時得悉的，於是她上前給Rid一記耳光，還罵他不將事情告知。之後Farah說自己所產生的各種感情，全都是因為有Rid的關係，而Rid就應承她不論在任何時候也會保護最重要的人。

看來除了Fog外，各人在迎接最後之戰都顯得非常緊張，就連大晶靈們也不例外，他們為了讓Rid可以戰勝，使它們與及所在人們都可以快樂地住在Eternia，不惜竭盡所能去應戰。

就是這樣，各人就在準備迎戰之下渡過了一晚。

到了第二天早上，亦是改良過後的晶靈炮預定發射的時間，Keel和Meredy都返回班艾爾提亞號，準備與Shizel展開最後之戰。當班艾爾提亞號駛往Seyfert Ring後，愛羅便指揮各人員將古基美能量注入在艦隻的晶靈炮內，黑體經晶靈炮發射，外層終於被擊破，而Shizel城亦呈現在各人眼前，於是他們當然立刻進入城內將Shizel找出來吧！













準備

CHECK！Shizel 城（一）

Shizel城的結構不算複雜，在入口處會有兩扇門，開始時玩者只可從右手邊的門進入，而當玩者當中分開五層，每層之間都有昇降機連接住。玩者最好先往上層取得闇之玉（やみのたま），及往最下層尋求時之大晶靈的協助，這樣就可以換得飛行艇和得到時之大晶靈幫助。（詳細內容請參閱下文）玩者可利用所得的先到各隱藏地方冒險，然後再與 Shizel 決一死戰。

CHECK！闇之玉

若各位之前已於 Aifread 之墓取得光之玉，並將之放在中繼機地的改造廠後，都會發現那裡並沒有任何異像，因為還欠另一件道具——闇之玉嘛！原來它就是放在 Shizel 城內，因此只要在取得闇之玉後放回改造廠處，班艾爾提亞號就會再次進行改造，增加了兩間空房與及飛空艇的設備，而 Chat 更取得了「愛海（うみがすき）」的稱號。有了飛行艇就可以降落到被山圍住的地方，同時亦可以到達位於Celestia和Inferia內的各個隱藏地方了。





CHECK！時之大晶靈 Sekundes（ゼクンドゥス）

在 Shizel 城的最底部隱藏了時之大晶靈Sekundes，很奇怪，當Rid他們請求它加入時，竟無條件地進入古基美基治內！這是唯一一次不用費任何力氣，也可成功邀請大晶靈協助他們。不過若各位想與它比試的話也很樂意的，只要第二次到時之大晶靈的所在地內，它便會問Rid 他們是否需要比試的，而在戰勝它後，玩者將可取得一件道具。

BOSS 戰

名稱：ゼクンドゥス
HP：200000
攻擊屬性：無
可得經驗值：600000 EXP

時之大晶靈 Sekundes 是現時曾面對過的敵人及大晶靈中，不論能力和能源值都是最強勁的。它會不斷使出晶靈術，每招都會置人於死地，所以「ライフボトル」一定不可以缺少；同時最好盡量不要讓能使同伴復活的 Farah 和 Meredy 死去，否則會出現「ライフボトル」嚴重短缺的。Sekundes的其中一項招式「ゼクンドゥスコレダー」是會使位於其附近的同伴彈開，所以同伴的位置最好分散，與及盡量將 Sekundes 推至盡頭以減小受傷。

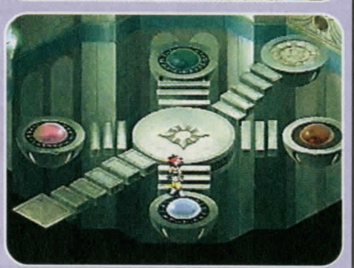
The Secret of Inferia & Celestia

遊戲雖然到達尾聲階段才得到飛行艇，而基本上玩者不用使用它也可完成遊戲，但遊戲中還有一些有趣的隱藏地方，讓各位進行鍛鍊及取得珍貴道具。以下就是只能使用飛行艇才可到達的地方，與及取得 PocketStation Mini Game、道具S．D 劍和ラストフェンサー的方法，各位不妨入內看看吧！

CHECK！閃亮之塔（きらめきの塔）[位置：107,22（Inferia）]

據Keel 在班艾爾提亞號的飛行艇室內說，於Inferia 樹陰之村Morle 的南方的島被山包圍著，所以他們就乘飛行艇前往那裡。果然不出所料，他們在那裡發現一座高塔，各人都對塔內的環境感到好奇，不過Rid 卻認為不應擅自入內，可是他們都不理會Rid的說話，更決定入內參觀，Rid沒辦法下唯有跟隨他們。塔內分九層，每層都需要將該層的機關開啟才可在輸送器上傳送到下個地方，以下就是每層機關的完成條件。





第一層：將地面上的星型燈亮著。
第二層：照著房內四顆燈的亮燈次序順序地按。
第三層：把地上的兩個蠟燭台點火，但在牆上會有吹風器吹熄火，所以玩者要先用手掣「L1」的Freeze Ring 弄破它們才可。
第四層：令所有浮在半空的機器亮燈，利用手掣「R1」的Sorcerer Ring便可啟動機器。玩者可借助房內的高低處協助亮燈。
第五層：要利用浮板令影子浮板移動，把影子浮板接觸三顆燈光。要留意影子浮板的移動方向是與浮板相反。
第六層：從中央的顏色地板前往接觸各個顏色柱；而地板的顏色是會轉變的，若踏上紅色地板便不能移動到綠色地板上、踏上藍色地板便不能移動到紅色地板，踏上綠色地板便不能移動到藍色地板上。
第七層：先利用手掣「L1」的Freeze Ring 將三個火把台轉成藍色就可往上層。
第八層：地板上雖然會分有空地板和藍色的地板，不過踏中某些地板亦是會令Rid掉到下層，只要踏中沒機關的地板前往輸送器便可。







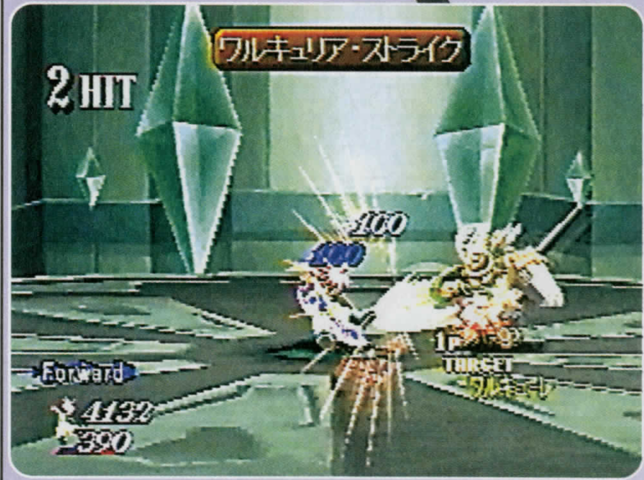
在塔內冒險途中，Rid已不斷聽到有人叫他離開，但由於其他人都聽不到這些說話，所以一直都以為是Rid的錯覺。當他們登上第九層時，他們終於見到那個制止Rid 的人。她的名字叫華爾姬莉（ワルキューレ），她向Rid說若能打倒她就會得到報酬，為了測試一下實力，Rid 決定與她戰鬥。



BOSS 戰

名稱：ワルキューレ
HP：32000
攻擊屬性：無
可得經驗值：32768 EXP

這次只有Rid 一人與華爾姬莉進行戰鬥，所以即使華爾姬莉的能力不及之前擁有超過100000 HP 的敵人般強勁，在戰鬥時也會比較吃力。華爾姬莉最利害的招式並非與晶靈術有關，而是不能讓玩者防禦與及會被擊昏的劍攻擊「ワルキュリア・ストライク」，雖然所受傷害也不大，但都阻礙Rid 使出攻擊。Rid 最好使出多Hit 數的攻擊，使她沒有反擊之力。









華爾姬莉雖然戰敗給Rid，可是她仍多謝Rid讓其知道自己在戰鬥時所犯的錯，她將S・D劍送出以多謝Rid。不過要得到S・D劍是需要Rid親自去取，而華爾姬莉就將看不到的鎖匙交給他，只要Rid前往S・D劍的所在地取便可以。華爾姬莉說罷就消失了。而在第九層內有不少收藏了道具的寶箱，玩者可將之全部取走後才去拿S・D劍。至於寶箱內的道具有：むらさきのかけら、ラベンダー、ジェットブーツ、19125 GALD、エリクシール、あおのかけら、ベルベーヌ、あかのかけら、ルーンボトル、BC ロッド、17595 GALD、セージ、ビームシールド、セボリー、みずいろのかけら、マグログミ、きいろのかけら、ゴールドアーマー和みどりのかけら，非常豐富。至於S・D劍在哪？就是在Celestia海底的基地1（56,112）內了！

CHECK！晶靈溫泉[位置：208,107（Inferia）]







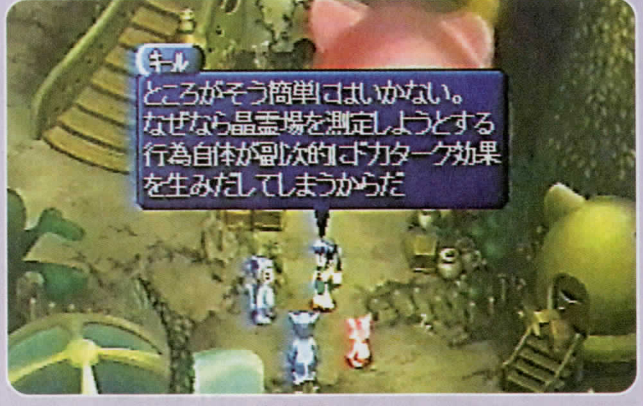
在未前往Celestia取S・D劍之前，各位不妨先到晶靈溫泉，收集上文曾提及過為村長製造特效藥所需要的果實皮「ほしかわ」。由於這藥材是需要食材「キルマフルーツ」，並在晶靈之泉浸溫泉時製成，因此只要玩者在浸溫泉時帶備有15個「キルマフルーツ」便可，而浸溫泉的價錢是600 GALD。不過首次浸溫泉是會發生有關Chat習得持技「パラライボール」的事件，所以要浸溫泉兩次才可取得。

Len 位置：

門外的熱水桶、男更衣室左上方的鏡架

CHECK！貓人之里[位置：120,109（Celestia）]

Rid 他們在 Celestia 某個被山圍住的森林內，找到一個奇怪的村莊「貓人之里」。那裡的村民都是擁有人類面孔和貓身的生物「貓人（ねこにん）」，當他們見到Rid以後立刻鋒擁而至，非常熱情地對待各人，還很想聽他們的說話。於是Rid、Keel、Farah 和Meredy 四人便被村民帶到各個地方，講述他們的生常生活，他們講了一整天後便離開村莊。若他們再次進入村內，便會發現村民都照著他們曾說過的話而扮演著當中的內容，與及能購得特別的食材「パーブルソディ」。



近入口左上角的小販[食材屋]

道具	價錢
パーブルソディ	200

Len 位置：

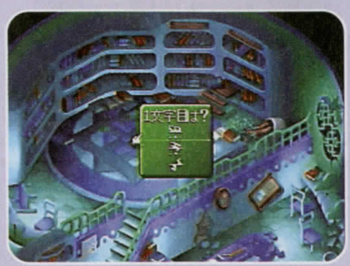
近入口的屋子地下之雜物內、紛紅色屋子的雜物內

CHECK！Celestia 的禮物

當Rid重臨Celestia的Luichka車站，與那裡的車長談話時，會得知他想取得剪票機（きっぷきりばさみ），於是Rid便替他到Imen車站詢問那裡的車長，可是他們卻不明白車長所說的美露歷絲古文，最後他們返回Imen市圖書館查字典，終於知道那古文是指剪票機就在花盆內。將剪票機還給車長後，他就會送出PocketStation Mini Game「Keel・Academi（キール・アカデミー）」。

另外，身處巴烈魯城的天文台長祖斯蒙好像研究利用黎巴域捷礦製成劍，於是Rid就將Imen市的武器屋店主沙古拉介紹給祖斯蒙，其後經約五次進出Imen市，然後再進入武器屋，便會發現沙古拉已利用黎巴域捷礦製成了武器ラストフェンサー。





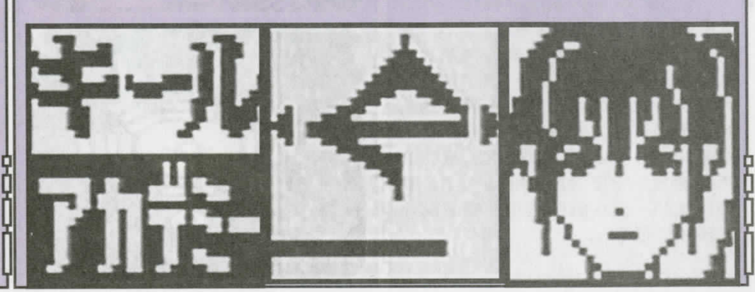


PocketStation Mini Game「Keel・Academi（キール・アカデミー）」

操作：↑、↓、←、→＝選擇、決定鍵＝決定

玩法：遊戲分為「學習模式（勉強モード）」和「考試模式（試験モード）」，首先「學習模式」是觀看美露歷絲文字，當中有大階和小階的A至Z和0至9的美露歷絲文字寫法。而「考試模式」顧名思義是進行與美露歷絲文字有關的考試，當中有三種考試方法分別為「選相同（おなじのえらべ）」、「選已有字（あったのえらべ）」和「選不同（なかったのえらべ）」；「選相同」是會在問題開始時顯示其中一個美露歷絲文字的寫法，然後就在限時之內從數個答案中選出與題目相同的字便可；「選已有字」的玩法是在問題開始時顯示了數個美露歷絲文字的寫法（多少由難度而決定），然後就在限時之內從數個答案選出與題目其中一個相同的字；「選不同」與「選已有字」的玩法相若，不同的是玩者從答案中選出與題目不同的字。每種考試方法都有特的合格分數，若玩者可成功取得三種考試的合格分，便可進行玩法相同，但難度增加的考試。

心得：其實即使玩者在「學習模式」中觀看文字寫法也沒有太大幫助，最重要的還是在「考試模式」時，利用方法去記下文字寫法還好。



決戰開始

CHECK！Shizel 城（二）

在入口下兩層的盡頭處有一個傳送器，於是他們就利用傳送器傳送到一個休息處，而同時那裡亦是一個機關。這機關共有六條柱，每一條柱能到達一個地方，Rid 只要解開當中的謎和將那裡的BOSS 打敗，便可把屬於那裡的大晶靈放置在其中。Rid 會在每完成放置一位大晶靈後都會返回休息處，玩者可利用傳送器離開，並從盡頭的另一方返回離開Shizel城進行補購道具；之後只要再於入口的另一扇門進入，就可再由傳送器返回機關處。而從右至左起屬於每條柱的大晶靈為：雷、冰、地、水、火、風，而至於各個地方的解謎方法如下：

雷晶靈柱：把在房間中央轉動的水晶，利用手製「L1」的Freeze Ring將水晶射至相同顏色沒有光輝的水晶處便可。

冰晶靈柱：房間內的四個角落都有一堆碎石，中央則放有四塊紅色和三塊藍色的巨石，而在房間的牆邊有一塊圓形的機關，只要利用手製「R1」的Sorcerer Ring將機關啟動，四個角角落的碎石旁就會在限定時間內出現洞穴，然後在此時將七塊巨石分顏色掉進洞穴內，房內的門便會打開。四個洞穴都有顏色分別，而左手邊近門的兩個洞是紅色，右手邊的兩個洞則是藍色，在此建議先將巨石推到洞穴附近位置，然後才啟動機關，便可在限時內將完成。

地晶靈柱：房間內有很多石柱及四方設有連接各石柱的橋，但每條石柱都只能開啟一方的橋，玩者只需利用橋連接到出口便可。

水晶靈柱：房間內有多條石柱和三塊石板，玩者要將所有石板掉進地板上的洞穴內才可。由於石塊若被踫到，就只會在前方的盡頭處停下，所以需要一定技巧才可。至於推動石板的次序和方法是，先將右上方的石板向左、下、右、下、左、上推，然後再把右下方的石板向上、左、下、左、下、右、上、左推，最後將左方的石板向上、右、上推，就可成功離開房間。

火晶靈柱：在房間入口附近會有一盞燈，開啟它後燈光就會在空氣中傳送，玩者就要它成功傳送到各個燈泡內，使所在燈泡都亮著。但留意燈光會受到障礙物而熄滅，另外有些燈泡是要移動才能傳送的，因此在傳送時要小心點。

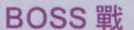
風晶靈柱：房間內有「○」符號的地板都能移動，但移動的位置都會固定，而有些地板是需要先移動某些地板才能踏上；因此玩者就要利用移動不同的地板，先把位於左下方的機關開啟，再將能夠通往出口的地板移到自己能踏上的地方便可。

BOSS 戰

名稱：エレメンタラー
HP：80000
可得經驗值及金錢：23456 EXP & 12345 GALD

在每一條柱內都會出現的敵人，有時它還會帶來其他敵人一同戰鬥。它的攻擊及防禦屬性每次也不同，所以不能以同一種方法去攻擊它。不過他的能力也不低，因此一定要帶備多點「ライフボトル」。

成功將各個晶靈傳進柱後，另一個傳送器將會顯現出來，而這個就是通往Shizel 的通道，於是Rid 準備好一切後，就入內與Shizel 進行決戰。Shizel見Rid他們來到後，不禁取笑他們無知，因為她將晶靈力量吸收，使她的闇之極光術更加利害。現在她的目的就是將Seyfert打倒，成為新世界的創造主以一雪前恥。Keel 聽到她這樣說後，才知道 Shizel 已經是Nereid；至於Shizel的驅體，就因為她擁有憎恨物質和現世界的意志，而與Nereid同化了！這時候Nereid開始其回復巴汀佳托司精神世界的行動，世界漸漸產生震蕩，為了制止她的行動，戰鬥立即展開。



BOSS 戰

名稱：シゼル
HP：120000
攻擊屬性：闇
可得經驗值：50000 EXP

若各位仍未忘記之前與 Shizel 戰鬥的話，都會記得她其中一招招式「エターナル・ファイナリティ」是會扣去我方大量HP吧！而這次亦不例外，所以Rid 和Farah 最好緊隨 Shizel，作出物理攻擊，以防礙她使出這攻擊。而因為在完成這場戰鬥後，還有一場戰鬥要進行，所以不要浪費任何回復道具。由於Rid他們已昇了不少級，所以以他們的能力，要戰勝這場戰鬥都不算太難的。

Shizel 在戰敗後還不服輸，Rid 便在這時候告訴她即使世界有多不安定，人們也會改變自己以適應新生活，世界亦會因人們而改變，所以根本不需要 Grandfall 去改變世界。說罷 Shizel 就決定以行動來證明自己是對，戰鬥亦因而開始。

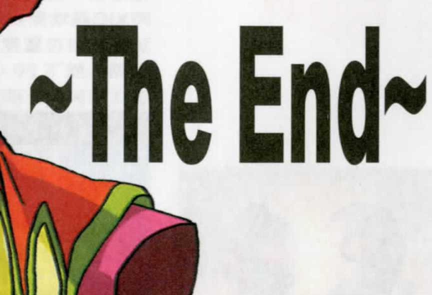


BOSS 戰

名稱：（ネレイド）
HP：300000
攻擊屬性：元

對付變成（Nereid）的Shizel，能力除了強勁了很多外，HP 也多出一倍以上！她的攻擊主要是晶靈術攻擊，對位於其附近的同伴會受影響，唯一是「プルート」是會令特定防範內，在不能防禦之下受攻擊。玩者最好將（Nereid）推在一邊攻擊，然後Keel 在另一方使用晶靈術攻擊，這樣可能受傷的同伴減少，而且亦能確保有同伴可作攻擊。只要耐心戰鬥的話，當（Nereid）的HP 被扣至一定數目時，她就會發動最終攻擊「ー深淵なる極限の闇ー」，而這亦是決勝負的時候，只要Rid在此時使出極光術，就可以將她徹徹底底的被打敗，否則就只有迎接死亡。

終於也將變成（Nereid）的Shizel打敗，至於Grandfall 會否停止進行，而Rid 他們又能否成功拯救Eternia，就要讓各位讀者慢慢觀賞了。





帝王達爾達魯的真面目
作戰達爾達魯之野望
SUPERHERO

GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6800 日圓
容量	CD-ROMX1
記憶	3-9BLOCK
發售日	發售中

PS／RPG／對應 DUALSHOCK

TEXT：咸旦仔

前文題要：上回講到眾人超人將對頭人消滅後，便被邀請到XIG基地內，石室指揮官向眾人表示，他們同時出現這世界的原因，是地球不斷產生異變而成的，估計一切是由破滅招來體做成，但一年前破滅招來體的根源已被消滅了，因此相信是某些東西取得其力量後再次引發起世界混亂。接著眾人便組成佳亞部隊，將世界各地的次元石碑破壞，以阻止真帝國達爾達魯的侵略。就在眾人將幪面超人區域的次元石碑破壞後。

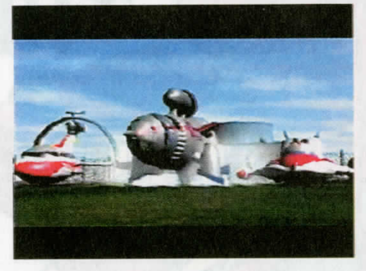




復活！地球防衛軍

成功將幪面超人區域的次元石碑破壞後，我夢和烈等人為了到一個神秘地方，而與基地三天失去聯絡，這時XIG基地受到流星墜落的消息，而流星墜落位置竟是XIG基地，墜落的時間只餘下 20 小時，於是石室指揮官立即與佳亞部隊聯絡。眾人得知事態嚴重，於是決定不再等我夢和烈等人先行返回基地，來到基地的指揮室之時，敦子探測到流星的中心有一股與根源的破滅招來體相同的力量反應。吉田、鄉和旦三人利用獨有的心靈感應商討對策後，三人決定先用小型戰機將流星的速度減低，不過三人的戰機由於要長時間在宇宙上行動，因此要進行小量改裝。於是吉田、鄉和旦三人便各自出發取回已往使用的小型戰機，吉田來到東郊森林內的秘密基地，旦進入雙子山北面的秘密基地，而鄉亦來秘密基地取回戰機，三人駕駛小型戰機返回到XIG基地。回



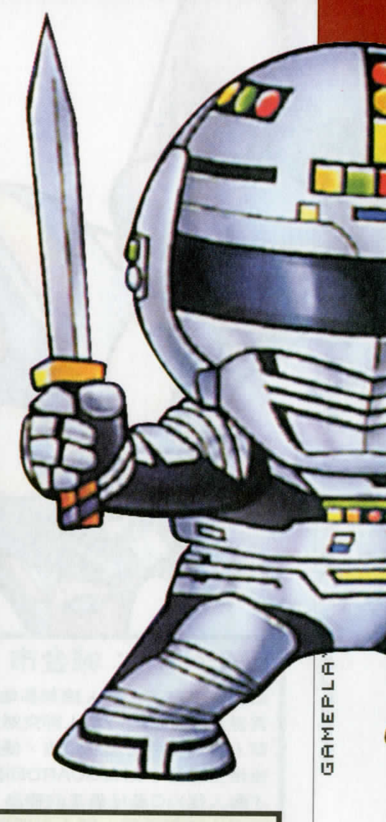






到指揮室吉田請求石室指揮官將今次任務交給他們負責，最後亦得石室指揮官的答應。

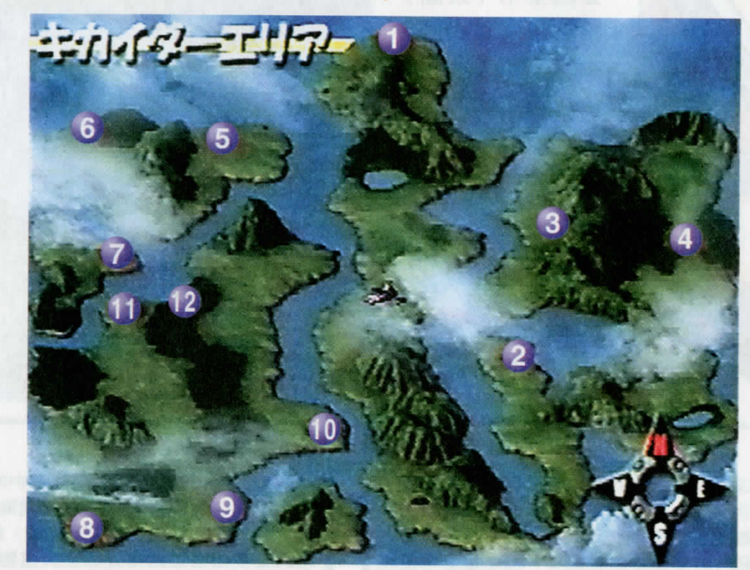
吉田等人立即起飛前往阻止，來到宇宙後三部戰機立即製造出一個電磁網，強行令流星的速度減慢，但由於衝擊力太大以致三部戰機無法承受衝擊力而炸毀了。同樣流星亦承受不了而爆炸後，在碎片的中央出現一頭巨型怪獸，吉田、阿鄉、諸星旦立即變身成超人與牠展開激戰。今次對手是一頭巨型怪獸，牠的攻擊力頗強，尤其是「電擊觸手」更可扣去300多點HP值，幸好牠的HP值並不高，只要小心應付便可輕易取勝



電腦奇俠區域（キカイダーエリア）

電腦奇俠區域的12個次元石碑位置

1. シュー山村（東北面）
2. 前橋村（東北面）
3. 入森村（東北面）
4. 奧乃村（北面）
5. 今乃村（東面）
6. 伊上村（西北面）
7. 家族村（東北面）
8. 斧村（東北面）
9. 潮市（北面）
10. 川岸村
11. 五百藏村（西北面）
12. 木白田村（東面）



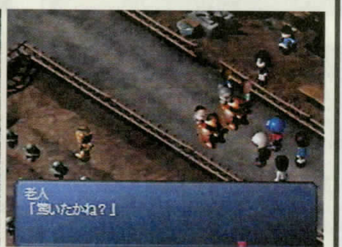


EVENT 1：川岸村



離開潮市向東面行來到海邊的川岸村，當眾人進村前森林時，突然聽見女子的呼叫聲，眾人進內後看見達爾達魯兵立即上前將牠們擊倒，可是並沒有受到感謝反而遭到村民的責罵，其中兩名小孩更立即替達爾達魯兵進行修理，眾人見狀大感疑惑。接著跟隨村民進入村莊內，更看見大批達爾達魯兵正協助村民進行各項工作。之後眾人從村民口中得知原來自從他們修復了一台被棄置的達爾達魯兵後，達爾達魯兵便成為了他們的伙伴，自此之後便不斷有達爾達魯兵到來。在交談中更得知眼前的老人就是著名的三浦博士，他更為一眾達爾達魯兵安裝了破壞裝置以防牠們突然襲擊村民，另外，牠們亦已將村內的次元石碑破壞了。





EVENT 2：木白田村

進入市內眾人聽到一些古怪聲音，當來到次元石碑時竟發現黑魔四人眾仍然生存著，他們更將次元石碑鎖起來，黑魔四人眾看見眾人到來便立即逃離現場。我夢上前調查發現保護罩裝有強力炸藥，如果強行破壞的話相信連整個城市亦會被炸毀，要解除裝置就必須找到四條鎖匙，相信鎖匙就在黑魔四人眾身上，於是眾人便到市內找尋牠們。

黑魔四人眾的所在位置分別是：市北面的郵筒後方發現電腦藍魔、市西面的樹後找到電腦紅魔、東面大廈的暗處發現電腦黃魔和在市中央位置的店外發現半透明的電腦黑魔。大家必須順序到指定位置方可找到牠們，分別將牠們擊倒後便可取得四條鎖匙。接著眾人返回次元石碑將它破壞後，在離開時再次遇上黑魔四人眾，因眾人破壞了牠們計劃，於是牠們便合體成眾魔與眾人決鬥，將牠們擊倒後眾魔竟再次復活，眾人只好再一次將牠們徹底消滅。





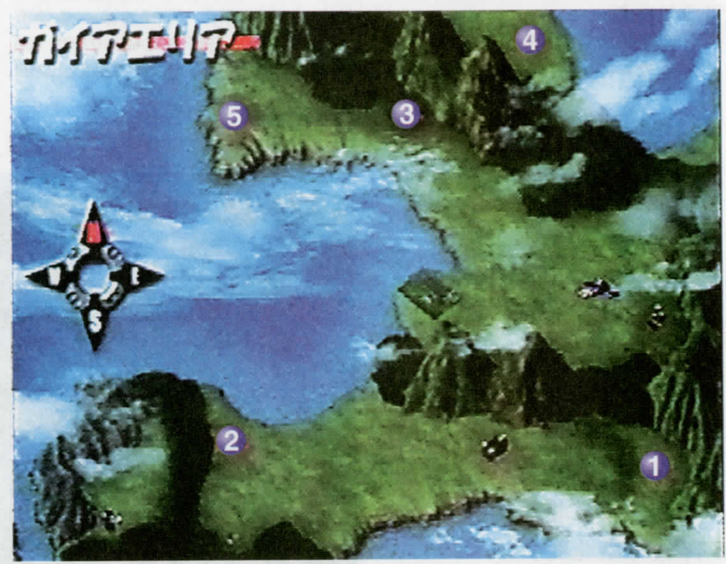


佳亞區域（ガイアエリア）



佳亞區域的5個次元石碑位置

1.黑部市（西面）
2.城金市（東面）
3.植田市（東南面）
4.二十市（北面）
5.佐川市（西北面）



EVENT 1：城金市

抵達城金市後，眾人接到基地來的通訊，XIG基地內出現達爾達魯軍，當派遣部隊迎戰時敵人卻突然消失了，現正調查敵方今次行動的目的。眾人得知基地暫無危險後，便繼續前去破壞次元石碑。將次元石碑破壞後地上遺留了刻有GUARD印記的金屬生命體的樣本，相信這些就是剛才敵人從XIG基地偷走的物品。不一會金屬生命體的樣本變成超人模樣向眾人攻擊過來，眾人立即變身迎戰。今次的對手假超人的能力並不高，大家只要小心應付便可輕易取得勝利。

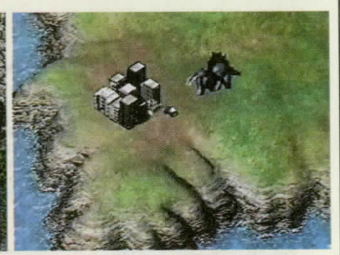




EVENT 2：佐川市

來到佐川市附近時發現睡眠中的巨大怪獸，看來是有人操縱器的，於是眾人決定先行將市內居民疏散。進入市內發覺大部份居民已經離開，眾人繼續前行來到次元石碑，竟看見球形石碑受保護罩所保護，經過調查後相信是由市外的巨大怪獸製造的，只有消滅牠方可解除保護罩。而這時市外的巨大怪獸亦甦醒過來，眾人立即到市外將牠擊倒。輕易將怪獸擊倒後眾人便再次返回市內把次元石碑破壞。

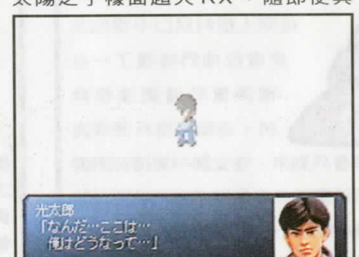


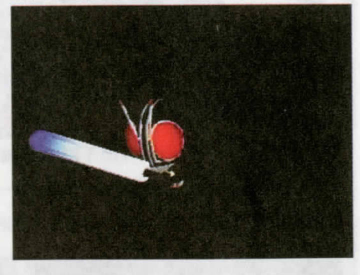




太陽之子 RX！

終於將全部次元石碑破壞，眾人返回巴比倫斯後，鏡頭一轉光太郎正於市內調查，突然傳來一把謎之聲音，叫光太郎到一處較僻靜的地方。光太郎依照對方指示來到公園的時候，卻突然受到敵人的襲擊，光太郎立即變身還擊，可是卻因受到剛才的一擊令變身機能受到破壞而無法變身，接著達爾達魯軍遊說光太郎加入牠們，光太郎當然不會答應。達爾達魯軍被拒絕後便利用次元空間將光太郎送往太陽處，以太陽的高溫將他消滅。當光太郎吸進太陽時，意想不到的事便發生了，光太郎身上的王力石吸收太陽的能量後，令他得到了一股新的力量由幪面超人BLACK轉化成太陽之子幪面超人RX，隨即便與敵人展開戰鬥，得到新力量後的幪面超人RX，十分輕易便將敵人消滅。而蝗蟲號同樣因得到新的力量轉生過來。









世界修復

在巴比倫斯上眾人發現世界各地同樣出現帝王達爾達魯的影像，同時XIG基地亦收到帝王達爾達魯（ダイダス）的滅絕人類宣言，接著更派出裝上強力炸彈的達爾達魯兵於各地進行自爆式的破壞，令大上市、西谷村、綠市、櫻町等地完全被炸毀，石室指揮官立即召集眾人返回基地商議對策。回到基地後眾人再次接到帝王達爾達魯警告，牠們將會於24小時後向人類發動總攻擊。雖然石室指揮官想向敵人主動作出攻擊，但可惜巴比倫斯卻無法前往敵人時空。這時我夢立即表示他和藤宮設計的次元轉換航行機已經完成，只要將它裝置在巴比倫斯上便可到達真帝國達爾達魯的時空進行突擊，不過由於裝置是需一段時間，因此眾人只好暫時在基地內休息。

吉田在電腦室與一郎和次郎交談後進入休憩室，發現眾人正討論，大家同樣發了一個奇怪的夢，夢中眾人到了一個不知名的地方與敵人決戰。接著吉田返回電腦控制室與石室指揮官和我夢等人傾談，石室指揮官對於今次的決戰充滿信心，他認為只要人類仍然對未來充滿希望勝利便永遠屬於眾人。休息過後，次元轉換航行機的裝置工作亦告完成，眾人便立即起程向真帝國達爾達魯基地出發，在離開時敦子將一個皮箱交給我夢。

接著眾人乘坐巴比倫斯來到真帝國達爾達魯基地，一直前來到最深處的房間，終於找到帝王達爾達魯，不過帝王竟是一支裝滿腦細胞的試管。眾人看見牠的模樣立即想起，眾人將敵人頭目擊倒後同樣遺留下這樣的試管，大家立即聯想到一切的事情都是由牠造成的。一想到這裡烈表現得非常激憤，更立即變身成卡邦向牠作出攻擊，可是卻無法擊中牠。接著一台巨大的機械人出現於眾人面前，而那些裝滿腦細胞的試管亦立即裝上機械人的頭內，眾人立即變身準備與牠一戰，但帝王達爾達魯卻前往另一個充滿人類內心黑暗力量的次元空間來增強自己的實力，由於巴比倫斯無法到帝王達爾達魯所在的次元空間，眾人只好另想其他方法。就在此時，我夢想到唯一的方法就是利用他和藤官所研製的次元轉換飛行裝置到達那個次元空間，可惜的是此裝置只可供4個人使用，這時大批達爾達魯正準備向地球發動總攻擊。

選定出戰成員後，便立即進入次元空間跟達爾達魯決一死戰，與帝王達爾達魯的戰鬥全部分成5次，在第3次會是牠的攻擊力和HP值都是最強的，需要相當長的時間才可將牠擊倒，大家最好在戰鬥前準備好足夠單體和全體回復道具。當眾人擊倒帝王達爾達魯4次後，牠竟利用遍佈世界的次元空間將人類內心黑暗的力量吸收，原來這個才是牠建造次元石碑的目的。吸收人類不安、恐懼等等所產生出來的黑暗力量後，帝王達爾達魯的能力不斷增加。然而人類其實並未放棄，他們對未來仍然充滿希望，這時一股蘊含著希望的光芒同樣吸進達爾達魯的體內，吸入這種光芒令帝王達爾達魯的能力大大減弱，眾人趁牠能力減弱於是再次向它發動攻擊。取得最終勝利後，帝王達爾達魯終於明白到人類的最大武器就是希望，希望能為人類帶來生機和力量，牠看見達爾達魯兵的生活情況更能體會到這一點。將帝王達爾達魯真正消滅後，各英雄亦各自返回原來的時空，繼續為著保護地球而努力。

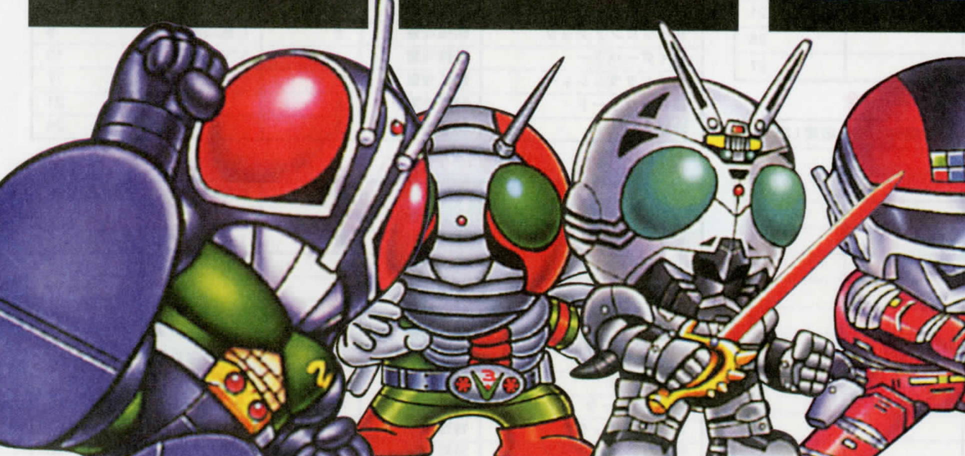












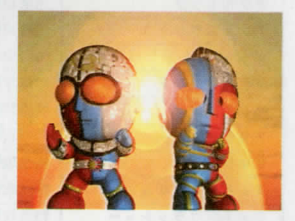




















登場角色攻擊技大解剖

佳亞（ウルトラマンガイア）　強…土　弱…木

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
ガイアパンチ	通常攻擊	無		1
ガイアキック	通常攻擊	無		1
ガイアスラッシュ	特殊攻擊	木		1
フォトンエッジ	特殊攻擊	火		5
バリア	特殊攻擊	土・火	防禦	7
ヒール	特殊攻擊		回復	5
クアンタムストリーム	特殊攻擊	火		13

佳亞 V2（ウルトラマンガイア V2）　強…土　弱…木・火・金

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
ガイアパンチ	通常攻擊	無		1
ガイアキック	通常攻擊	無		1
ガイアスラッシュ	特殊攻擊	木		1
アグルブレード	特殊攻擊	水		5
リキデイター	特殊攻擊	水		9
フォトンクラッシャー	特殊攻擊	木		13
フォトンエッジ	特殊攻擊	木		17
クアンタムストリーム	特殊攻擊	木		21
バリア	特殊攻擊	土・木	防禦	7
ヒール	特殊攻擊		回復	3
ガイアスプリーム	特殊攻擊		變身	1

超級佳亞（ガイアスプリーム）　強…土　弱…木

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
ガイアパンチ	通常攻擊	無		1
ガイアキック	通常攻擊	無		1
アグルブレード	特殊攻擊	水		5
シャイニングブレード	特殊攻擊	木		9
リキデイター	特殊攻擊	水		9
フォトンクラッシャー	特殊攻擊	火		13
フォトンエッジ	特殊攻擊	火		17
クアンタムストリーム	特殊攻擊	火		21
フォトンストリーム	特殊攻擊	火	防禦	25
バリア	特殊攻擊	土・木	防禦	7
ヒール	特殊攻擊		回復	3

亞古魯（ウルトラマンアグル）　強…水　弱…火・金

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
アグルチョップ	通常攻擊	無		1
アグルキック	通常攻擊	無		1
アグルスラッシュ	特殊攻擊	木		1
ヒール	特殊攻擊		回復	3
アグルブレード	特殊攻擊		回復	5
バリア	特殊攻擊	水		7
アグルセイバー	特殊攻擊	水		9
リキデイター	特殊攻擊	土・水	防禦	13
フォトンスクリュー	特殊攻擊	水		17
フォトンクラッシャー	特殊攻擊	火		21
アグルストリーム	特殊攻擊	火		25
バーストストリーム	特殊攻擊	火		27

亞古魯 V2（ウルトラマンアグル V2）強…水　弱…金

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
アグルチョップ	通常攻擊	無		1
アグルキック	通常攻擊	無		1
アグルスラッシュ	特殊攻擊	木		1
ヒール	特殊攻擊		回復	3
アグルブレード	特殊攻擊		回復	5
バリア	特殊攻擊	水		7
アグルセイバー	特殊攻擊	水		9
リキデイター	特殊攻擊	土・水	防禦	13
フォトンスクリュー	特殊攻擊	水		17
フォトンクラッシャー	特殊攻擊	火		21
アグルストリーム	特殊攻擊	火		25
バーストストリーム	特殊攻擊	火		27

宇宙刑事卡邦（宇宙刑事ギャバン）　強…金　弱…土・水

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
ギャラクティカパンチ	通常攻擊	無		1
スパイラルキック	通常攻擊	無		1
シルバービーム	特殊攻擊	木		1
レーザーZビーム	特殊攻擊	火		5
レーザーブレード	特殊攻擊	金	STR50% 上升	7
レーザースコープ	特殊攻擊		AGI 上升 5	9
ドルレーザー	特殊攻擊	火	全體攻擊	11
サイバリアンレーザー	特殊攻擊	火		13
サイバリアンスピン	特殊攻擊	土	全體攻擊	17
ドルファイヤー	特殊攻擊	火	全體攻擊	21
ギャバンダイナミック	特殊攻擊	金		25

宇宙刑事謝邦（宇宙刑事シャリバン）強…金　弱…水

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
シャリバンキック	通常攻擊	無		1
マグナムチョップ	通常攻擊	無		1
シャリバンバット	特殊攻擊	土		1
スパークボンバー	特殊攻擊	土		5
モトシャイアン	特殊攻擊	土	全體攻擊	13
クライムバスター	特殊攻擊	火		17
プラズマカノン	特殊攻擊	火	全體攻擊	21
シャリバンクラッシュ	特殊攻擊	金		25
レーザーブレード	特殊攻擊	金		7
サーチャースコープ	特殊攻擊		AGI 上升 5	9

宇宙刑事魯邦（宇宙刑事シャイダー）強…水　弱…土

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ビデオビームガン	特殊攻擊	火		1
ブレードウィップ	特殊攻擊	木		5
ブルホーク	特殊攻擊	土	全體攻擊	13
バビロスファイヤー	特殊攻擊	火	全體攻擊	17
ビッグマグナム	特殊攻擊	火	全體攻擊	21
Sブルーフラッシュ	特殊攻擊	金		25
レーザーブレード	特殊攻擊	金		7
シャイダースコープ	特殊攻擊		AGI 上升 5	9

幪面超人 1 號（仮面ライダー 1 號）　強…木・土　弱…金

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ライダーパンチ	特殊攻擊	土		1
ライダーチョップ	特殊攻擊	火		5
ライダーキック	特殊攻擊	木		9
サイクロンジャブ	特殊攻擊	土		13
ライダー反轉キック	特殊攻擊	木		17
錐もみシュート	特殊攻擊	土		21
ライダー月面キック	特殊攻擊	木		25

幪面超人 2 號（仮面ライダー 2 號）　強…木・土　弱…金・水

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ライダーパンチ	特殊攻擊	土		1
ライダーキック	特殊攻擊	木		5
サイクロンアタック	特殊攻擊	土	全體攻擊	9
ライダーパワー	特殊攻擊		STR5 割增	13
ヘッドクラッシャー	特殊攻擊	火		17
錐もみシュート	特殊攻擊	土		21
地獄車	特殊攻擊	土		25

幪面超人 V3（仮面ライダー V3）　強…木　弱…金

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
V3 パンチ	特殊攻擊	土		1
V3 キック	特殊攻擊	木		5
V3 ホッパー	特殊攻擊		AGI5 割增	7
V3 スクリューキック	特殊攻擊	木		9
V3 バリヤー	特殊攻擊		火・木之攻擊吸收	11
ハリケーン	特殊攻擊	土	全體攻擊	13
V3 反轉キック	特殊攻擊	木		17
ダブルアタック	特殊攻擊	木		21
逆ダブルタイフーン	特殊攻擊	木	全體攻擊後行動不能	25

幪面超人（ライダーマン）　強…木　弱…火

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ロープアーム	特殊攻擊	土		1
パワーアーム	特殊攻擊	金		5
スモークアーム	特殊攻擊	木	全體攻擊 / 暗黑	9
ドリルアーム	特殊攻擊	金		13
ネットアーム	特殊攻擊	木		17
カッターアーム	特殊攻擊	金	麻痺	21
マシンガンアーム	特殊攻擊	金	全體攻擊	25

幪面超人 BLACK（仮面ライダー BLACK）強…土　弱…金

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ライダーパンチ	特殊攻擊	土		1
ライダーキック	特殊攻擊	木		5
Pストライプスキック	特殊攻擊	火		9
マルチアイ	特殊攻擊		AGI5 割增	9
Dスマッシュ	特殊攻擊	土		13
Vチャージパンチ	特殊攻擊	火		17
Vチャージキック	特殊攻擊	火		21
Kストーンフラッシュ	特殊攻擊	木	全體攻擊 / 暗黑	25

幪面超人 RX（仮面ライダー BLACK RX）強…土　弱…金

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
RX パンチ	特殊攻擊	土		1
RX キック	特殊攻擊	木		5
アクロバットバーン	特殊攻擊	火		9
ロボライダー	特殊攻擊	金		13
バイオライダー	特殊攻擊	水		17
リボルクラッシュ	特殊攻擊	火		21

電腦奇俠 01（キカイダー 01）　強…火・土　弱…水

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
01 カット	特殊攻擊	金		1
01 ドライバー	特殊攻擊	木		5
ダブルマシン	特殊攻擊	土	全體攻擊	9
ブラストパワー	特殊攻擊	木		13
ブラストアタック	特殊攻擊	木	全體攻擊	17
ブラストエンド	特殊攻擊	木		21
ダブルブラザーパワー	特殊攻擊	火		25
ブラストレザー	特殊攻擊	火		27

電腦奇俠（キカイダー）　強…土　弱…水・木

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ダブルチョップ	特殊攻擊	金		1
回轉アタック	特殊攻擊	土		5
サイドマシーン	特殊攻擊	土	全體攻擊	9
大車輪投げ	特殊攻擊	土		13
キカイダースパーク	特殊攻擊	木		17
テンジエンド	特殊攻擊	木		21
ダブルブラザパワー	特殊攻擊	火		25

蛹超人（サナギマン）　強…木　弱…火

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
岩石投げ	特殊攻擊	土		1
超力招來	特殊攻擊		變身	1
じっと耐える	特殊攻擊	土	土屬性之攻擊吸收	9

閃電超人（イナズマン）　強…木　弱…金

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
念力攻擊	特殊攻擊	木		1
Go！ライジンゴー	特殊攻擊	土		5
マフラー稲妻走り	特殊攻擊	土		7
逆轉チェスト	特殊攻擊		火・木屬性之攻擊反射	9
復元チェスト	特殊攻擊		回復	13
稻妻台風	特殊攻擊	木	全體攻擊	17
稻妻拳法電擊	特殊攻擊	土		21
超力稻妻落とし	特殊攻擊	木		25

比珍薘（ビジンダー）　強…水・火　弱…木

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ハーブアロー	特殊攻擊	火		1
安らぎの音色	特殊攻擊	木	全體攻擊 / 睡眠	5
魅惑の音色	特殊攻擊	木	混亂	13
ビジンダーレザー	特殊攻擊	火		21
ブラストレザー	特殊攻擊	火		27

快傑史柏達（快傑ズバット）

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ゼットック	特殊攻擊	土		1
ゼット劍	特殊攻擊	木		5
ズバットカード	特殊攻擊	木		9
ゼット切り	特殊攻擊	金		13
この者爆彈犯人	特殊攻擊	火		17
ズバッカー	特殊攻擊	土		21
ズバットアタック	特殊攻擊	土		25

星雲幪面機械工人（星雲田面マシンマン）強…木　弱…火

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
イクシードパンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ファイティングボール	特殊攻擊	土		1
マシンバリアー	特殊攻擊		木・金屬性之攻擊防禦	5
レーザーザーベル	特殊攻擊	火	STR5 割增	9
ドルフィンクラッシュ	特殊攻擊	火	全體攻擊	13
スロットルガン	特殊攻擊	火		17
カタルシスウェーブ	特殊攻擊		逃走	21
マシンサンダー	特殊攻擊	木		25

七星俠（ウルトラセブン）

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ハンドビーム	特殊攻擊	火		1
ミクラス	特殊攻擊	水	變身成怪獸	1
ウインダム	特殊攻擊	木	變身成怪獸	1
アギラ	特殊攻擊	火	變身成怪獸	1
リライブ光線	特殊攻擊	無		1

超人 JACK（ジャック）

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
空中回轉逆落とし	特殊攻擊	金		1
流星キック	特殊攻擊	木		1
Uディフェンダー	特殊攻擊	水・火	水・火屬性攻擊之反射	1
ウルトラランス	特殊攻擊	金		1

超人吉田（ウルトラマン）

技名	攻擊種類	屬性	特殊變化	收得 LEVEL
パンチ	通常攻擊	無		1
キック	通常攻擊	無		1
ウルトラ水流	特殊攻擊	水		1
スラッシュ光線	特殊攻擊	火		1
ウルトラアタック光線	特殊攻擊	火		1
ウルトラ霞切り	特殊攻擊	金		1





BLOOD THE LAST VAMPIRE 上、下篇

吸血鬼攻略上、下篇（中篇）

吸血鬼攻略再度開鑼！不過要先提醒各位一件事，就是上章並不只17個結局呢，但因為上期篇幅有限，因此最後兩個結局「琉璃亞篇」及「究明篇」留在今期講解。下章則共有27個結局，而這27個結局則會於今期及下期為大家講解，所以「上、下篇」的攻略才會多了一篇「中篇」！

「講古佬」為你介紹前章 ENDING！

前章 ENDING

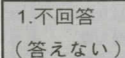


END.18 琉璃亞篇

琉璃亞告訴我她中學時曾經因為父母去世而尋死，可是在快死時被「它」還回，因此亦成為「翼手」。後來她把我叫到教堂去，咬了我後小夜到來，小夜看到她咬我便立即向琉璃亞展開攻擊，而琉璃亞亦有部份身體轉變成怪物。琉璃亞趁小夜不留神時把我帶離開，可是小夜卻窮追不捨，在她快要擊中琉璃亞時我擋住琉璃亞，而琉璃亞則把小夜的劍折斷並要求她不要再打擾我們，擺脫小夜後我們立即離開教堂…

流程

1.不回答
（答えない）



2.我也有煩惱的事
（僕は煩わしいと思う事もある）

3.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。

4.去神田吧
（神田まだ行くよ）

5.B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時

6.好像忘記帶銀包！
（そういえば財布を忘れたような）

7.B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時

8.B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ」時

9.因為現在討厭人群
（だから今も人込みは嫌いた）

10.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時

11.向左望
（左を見る）

12.B.S.S：出現句子「…行かないよ」時

13.想買參考書
（參考書買いたいんだ）

14.B.S.S：出現句子「…もう、あたしには関係ないけどね」時

15.B.S.S：出現句子「吸血鬼の本」時

16.有興趣
（興味あるんだ）

17.不介意
（かまわないけど）

18.明明是害怕…
（恐ろしいものなのに…）

19.B.S.S：出現句子「おいだよ」時

20.不是這樣
（…そうじゃないけど）

21.B.S.S：出現句子「え…？」時

22.感覺很差
（気持ち惡い）

23.B.S.S：鈴鐺出現後主角回頭時

24.不是、呃…
（いや、あの…）

25.有想知道的事
（聞きたい事があって）

26.說、說的是
（そ、そうだね）

27.……

28.一個人寂寞嗎？
（一人だ寂しくない？）

29.覺得恐怖
（怖いと思った）

30.琉璃亞知道些什麼
（琉璃亞は何かを知っている）

31.不是我！
（僕じゃない！）

32.被那聲音支配著
（あの声が支えになってた）

33.憧憬
（憧れるよね）

34.因為我也想看
（僕も讀にたいから）



- 35.B.S.S：出現句子「ね、遊びに行こ」時
- 36.B.S.S：出現句子「そんなにくっつかないでよ」時
- 37.討厭奇怪的地方（へんなところは嫌だよ）
- 38.不要這樣啦、姐姐！（やめだくださいっ、お姉さん！）
- 39.嗯、係（は、はい）
- 40.不是這回事喇（そんな事ないよ）
- 41.你正在做什麼？（なにしてるの？）
- 42.好、就當是禮物（いいよ、そんなお礼なんて）
- 43.傷的原因（傷の原因）
- 44.B.S.S：出現句子「本当に分かり合えしうな人に」時
- 45.說點話（話してみた）
- 46.恐怖得令人顫震（怖くて震えてくるんだ）
- 47.就這樣進入吧（そっと入る）
- 48.……
- 49.B.S.S：出現句子「る、琉璃亞…？」時

（續後篇）

究明編

END.19 究明篇

那個叫小夜的女孩竟然出現在我十多年前的照片中，而且她的樣子竟然跟現在一樣，到底她是什麼人？而燈子方面，她把我叫到教堂後想咬我，幸好小夜趕到，經過一番激戰後我還是讓燈子纏上了，幸好趕得及推開她，而且更讓小夜有機會攻擊她。可惜斬了燈子兩刀後卻讓她逃了，而且更有一個黑影把她帶走，原來是一個年輕的男性，看來這個男性是燈子的同伴吧？

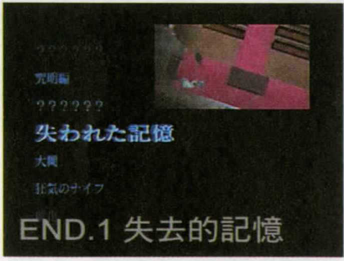
流程

- 1.回答（答える）
- 2.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。
- 3.去神田吧（神田まだ行くよ）
- 4.B.S.S：出現句子「お守りみたいなものだしね」時
- 5.B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時
- 6.好像忘記帶銀包！（そういえば財布を忘れたような）
- 7.B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時
- 8.B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ」時
- 9.已經在人群中平靜下來（だも今は人込みの方が落ち著く）
- 10.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時
- 11.向左望（左を見る）
- 12.B.S.S：向左望見到琉璃亞時
- 13.好痛！（痛い…！）
- 14.B.S.S：主角面對左邊蹲下抱著身體時
- 15.向右望（右を見る）
- 16.B.S.S：出現句子「なんだろう…嫌な感じもするし…」時
- 17.看看右邊的彎位（右へ曲がったみよう）
- 18.B.S.S：出現句子「なんだったんだ？あれは…」時
- 19.不覺得恐怖（怖いとは思わなかった）
- 20.不是我！（僕じゃない！）
- 21.討厭夜晚（夜が嫌いだ）
- 22.B.S.S：兩位男性跑過的時候
- 23.感覺很差…（気持ち悪い…）
- 24.就這樣進入（そっと入る）
- 25.B.S.S：把浴缸的水塞拿掉時
- 25.整年也沒有得到什麼（まるだ年をとってないみたいだ）
- 26.B.S.S：出現句子「これ本当に十年前の写真かな？」時
- 27.這照片是何時拍的？（この写真、いつ撮ったの？）
- 28.B.S.S：出現句子「さあ…母さんと一緒になりましょう」時
- 29.B.S.S：出現句子「あなたの血を分け与えて」時
- 30.B.S.S：主角飛彈出來，爬起來要逃走時
- 31.…躲入儲物室（…物置に隠れよう）
- 32.B.S.S：打破門後，由下向上望向燈子時

（續後篇）



後章 ENDING（第一部）



END.1 失去的記憶

燈子向我撲過來的時候，令我想起小時候也曾遇到這個情況，我被一個女人捉走了。那個女人雖然沒有金黃的頭髮，可是卻有著和燈子一樣妖邪的綠色瞳孔，後來更因為被小夜追殺而露出原型—「翼手」。她帶我到森林後為了逃避小夜而把我推倒，在離開前更攻擊我的腰部，因痛楚而昏倒的自己只看到小夜及翼手的身影遠去。我終於記起這段往事了，一直遺忘的往事，但現在我將再次忘記它、永遠地忘記，因為我的記憶被燈子「偷」走了。

流程

- 1. 前章闇之王篇或究明篇





END.2 大岡

小時候，受了傷而無力地躺在地上的自己，因為害怕就這樣死去，所以抓著小夜希望她照顧自己，而她亦照顧我至痊癒，更在離開時留下一個鈴鐺。此時我終於回想起小時候的往事，可是因為無力站起來更昏迷在路上，後來被一個叫大岡的男人救回家。後來我想起這個男人正是我在車上遇見的那個，我翻閱他的東西時竟被我發現他急需翼手的血，得知這個消息後我當然想逃，但太遲了，大岡的刀子已面對著我…

流程

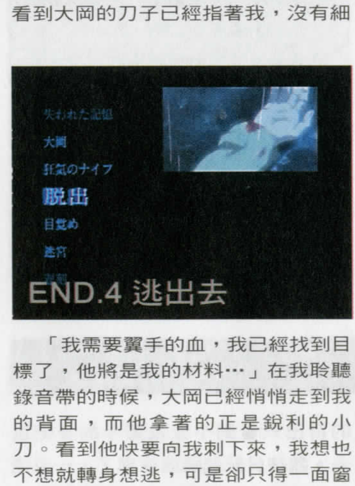
流程
1.前章的究明篇
2.B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. ……
4.我十分害怕那聲音… （僕はあの声に怯えた…）
5.有什麼值得快樂…？ （何がそんなに楽しいの…？）
6.我…想回去 （僕は…戻りたい）
7. B.S.S：出現句子「僕はまだ人間だいたいんだ…」時
8.說的是… （そうだね…）
9.或許是這樣 （そうかもしれない）
10.是啊… （そうだ…）
11.聽到那聲音真糟 （あの声を聞いちゃいけない）
12.拿記事簿看 （手帳を取ってみる）
13.是藍色的錄音帶 （青いテープだ）
14. ……

END.3 發狂之刀

因為覺得大岡這個人怪怪的，所以便翻閱他的物品，結果在記事簿中找到櫃檯的鎖匙，後來在櫃檯中找到錄音帶，於是便拿來聽聽，怎料越聽便越害怕，因為大岡想要翼手的血，而且更發現了我也是翼手之一。聽後我十分害怕，轉身便想離去，此時我看到大岡的刀子已經指著我，沒有細看只有逃命的想法，我立即伸手推開中大岡，怎料卻被大岡被把我壓在地上，而鋒利的刀指亦面向著我…

流程

流程
1.前章的究明篇
2.B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. ……
4.我十分害怕那聲音… （僕はあの声に怯えた…）
5.有什麼值得快樂…？ （何がそんなに楽しいの…？）
6.我…想回去 （僕は…戻りたい）
7. B.S.S：出現句子「僕はまだ人間だいたいんだ…」時
8.說的是… （そうだね…）
9.或許是這樣 （そうかもしれない）
10.是啊… （そうだ…）
11.聽到那聲音真糟 （あの声を聞いちゃいけない）
12.拿記事簿看 （手帳を取ってみる）
13.是藍色的錄音帶 （青いテープだ）
14.抵抗 （抵抗する）



END.4 逃出去

「我需要翼手的血，我已經找到目標了，他將是我的材料…」在我聆聽錄音帶的時候，大岡已經悄悄走到我的背面，而他拿著的正是銳利的小刀。看到他快要向我刺下來，我想也不想就轉身想逃，可是卻只得一面窗戶，沒有選擇之下我飛撲向那隻小小的窗戶，接著便隨著玻璃的碎屑一起墜至地面。最後，只餘下佈滿鮮血的我，以及不再發出聲響的鈴鐺…

流程

流程
1.前章的究明篇
2.B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. ……
4.我十分害怕那聲音… （僕はあの声に怯えた…）
5.有什麼值得快樂…？ （何がそんなに楽しいの…？）
6.我…想回去 （僕は…戻りたい）
7. B.S.S：出現句子「僕はまだ人間だいたいんだ…」時
8.說的是… （そうだね…）
9.或許是這樣 （そうかもしれない）
10.是啊… （そうだ…）
11.聽到那聲音真糟 （あの声を聞いちゃいけない）
12.拿記事簿看 （手帳を取ってみる）
13.是青色的錄音帶 （青いテープだ）
14.飛落〔BLOOD在70以下〕 （飛び降りる）



END.5 醒覺

夢見小時候的事，當時是小夜救了我的，不過由於她是翼手的關係，連帶我也成為了翼手。後來遇到父親，他並不知道我已成為翼手，因此告訴我他在我小時候，為了救我而聽從某把聲音。父親說，他現在已經不是人類了，因此明白為什麼人類會不知道為著什麼而生存，亦因此他可以離去。可是他不知道我也不是人類、也不知道我還生存，要是我以人的身份繼續存在的話，這個社會一定會被我影響自己吧…

流程

流程
1.前章的燈子篇
2.B.S.S：出現句子「さぁ、おいで」時





END.6 迷宮

父親把我帶到一個奇怪的地方去，站在一道門面前時我感到害怕，所以推開父親自己跑開。此時小夜出現，父親靜靜的站著等待小夜殺掉他，而我則漫無目的地奔跑著。突然聽到一間房內傳來的怪聲，感到好奇的我走進去，但竟看到一個面上蓋著白布的人躺在床上，我走近把白布拿開，看到的竟然是燈子，而且她還坐起來向我微笑，接下來更對我張大嘴巴…這個時候，父親心痛地說「始終都是這個結局…這是宿命吧…？」

流程

1.前章的燈子篇
2.……
3.B.S.S：兩人站在門口、只有正夫的臉時
4.直行吧（まっすぐだ）
5.翻開被褥（シーツをめくる）

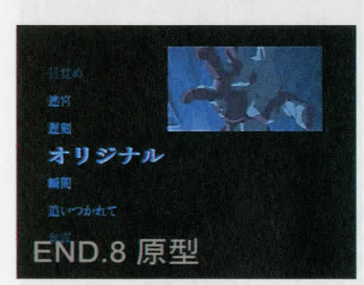


END.7 遲了

琉璃亞在我最困擾—我剛知道自己是翼手的身份時出現，那時我覺得很無助，很想跟她永遠在一起，於是便為她喚醒了沈睡在體內的翼手血液。可是她卻突然不見了，父親卻告訴我她去了旅行，更問我要不要去，為了找回琉璃亞我答應了父親，他把我帶到「幸福之國」中。尋尋覓覓之後我終於在一間房間中找到琉璃亞，看到她昏睡在地上後，我立即上前抱起她，怎料此時卻發現琉璃亞把翼手的血液以針筒打進自己的體內，而現在她正咬著我的脖子…

流程

1. 前章的闇之王篇
2. B.S.S：出現句子「さぁ、おいで」時
3. ……
4.我十分害怕那聲音…（僕はあの声に怯えた…）
5.我究竟在幹什麼？（僕は何をしてるんだ…）
6.我…想回去（僕は…戻りたい）
7.B.S.S：出現句子「僕はまだ人間だいたいんだ…」時
8.沒有這回事（そんなことない）
9. 聽到那聲音真糟（あの声を聞いちゃいけない）
10.琉璃亞…
11.想得到力量（力が…ほしい）
12.微笑（笑う）
13. 我知道那地方…！（僕はここを知っている…！）
14. 如果有什麼想說便說吧（何を言えば言いのだろう）
15. B.S.S：出現句子「僕はその声を聞いでろ思う」時
16. 看看左下方（左側の下を見る）
17. B.S.S：出現句子「私にとって、すべてはこの土地から始まったんだ」時
18. 父親都是這樣嗎？（父さんもそうなの？）
19. B.S.S：出現句子「そうだね…」時
20. B.S.S：出現句子「さぁ、おいで」時
21. B.S.S：父親說「爸爸走了」後主角在哭時
22. 父親，這裡是？（父さん、ここは？）
23. B.S.S：出現句子「こんなところに…」時
24. B.S.S：兩人站在門口、只有正夫的臉時
25.在左邊（左で）
26.什麼也沒做（なにもしない）
27.在左邊（左で）
28.直行吧（まっすぐだ）

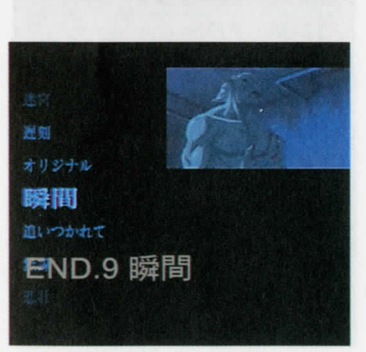


END.8 原型

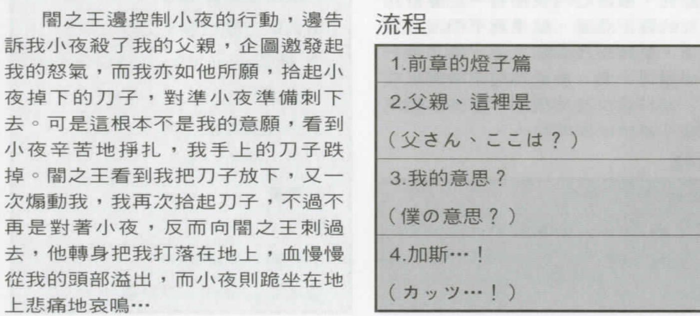
父親把我帶到「幸福之國」去見「闇之王」，那個「闇之王」竟然叫我做弟弟！在我們傾談之間小夜突然出間，「闇之王」變成翼手去跟她戰鬥，並告訴我小夜剛剛在外面把我的父親殺掉。我聽後十分生氣，父親已經不在了！此時出現一把聲音引誘我去攻擊小夜，反正小夜已經被闇之王捉住，於是我終於拿起刀往小夜身上刺去，小夜因為受到攻擊而變身成翼手，她不但殺掉闇之王，她的毒手亦沒有放過我…

流程

1.前章的燈子篇
2.父親、這裡是（父さん、ここは？）
3.我的意思是…（僕には意思なんて…）



END.9 瞬間



闇之王邊控制小夜的行動，邊告訴我小夜殺了我的父親，企圖激發起我的怒氣，而我亦如他所願，拾起小夜掉下的刀子，對準小夜準備刺下去。可是這根本不是我的意願，看到小夜辛苦地掙扎，我手上的刀子跌掉。闇之王看到我把刀子放下，又一次煽動我，我再次拾起刀子，不過不再是對著小夜，反而向闇之王刺過去，他轉身把我打落在地上，血慢慢從我的頭部溢出，而小夜則跪坐在地上悲痛地哀鳴…

流程

1.前章的燈子篇
2.父親、這裡是（父さん、ここは？）
3.我的意思？（僕の意思？）
4.加斯…！（カッツ…！）







END.10 驅使

找到琉璃亞時發現她想把翼手的血液打進自己的身體，我連忙阻止並帶她逃走，可是走了幾步，就在地上看到父親的衣服，原來小夜正跟身為翼手的父親戰鬥！小夜很快便把父親殺掉，此時出現一股奇怪的波動，小夜強忍著不適把房門打開，原來那陣波動是闇之王引起的！小夜跟他戰鬥時佔下風，於是我拿起旁邊的刀刺向闇之王幫助小夜，在攻擊他後我已立即跳開，可是卻還是被闇之王抓著！「啪ー」這是頭顱碎裂的聲音…

流程

1. 前章闇之王篇
2. B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. ……
4. 我十分害怕那聲音…（僕はあの声に怯えた…）
5. 我究竟在幹什麼？（僕は何をしてるんた）
6. 我…想回去（僕は…戻りたい）
7. B.S.S：出現句子「僕はまだ人間でいたいんだ…」時
8. 沒有這回事（そんなことない）
9. 沒有被騙（騙されない…）
10. 不是…！（違う…！）
11. 聽到那聲音真糟（あの声を聞いちゃいけない）
12. 琉璃亞…（BLOOD度需在49以下）
13. 想得到力量（力が…ほしい）
14. 微笑（笑う）
15. 我知道這地方…！（僕はここを知っている…）
16. 也許說一點話比較好（何を言えばいいのだろう…）
17. B.S.S：出現句子「僕はその声を聞いて思う」時
18. 看看左下方（左側の下を見る）
19. B.S.S：出現句子「私にとって、すべてはこの土地から始まったんだ」時
20. 父親都是這樣嗎？（父さんもそうなの？）
21. B.S.S：出現句子「そうだね…」時
22. B.S.S：出現句子「さぁ、おいで」時
23. 父親，這裡是？（父さん、ここは？）
24. B.S.S：出現句子「こんなところに…」時
25. B.S.S：兩人站在門口、只有正夫的臉時
26. 在左邊（左で）
27. 拿走磁碟（ディスクを取る）
28. 直行吧（まっすぐだ）
29. B.S.S：主角跟琉璃亞逃走、看到父親的衣服時
30. B.S.S：主角拿起父親的衣服時
31. 父親…（父さん…）
32. 叫囂（叫ぶ）
33. 我的意思？（僕の意思？）
34. 加斯〔BLOOD需在80以上〕（カッツ）
35. 向後飛撲（後ろに飛ぶ）

END.11 無謀

找到琉璃亞之後我跟她一起逃走，可是卻看到小夜正在跟父親戰鬥，而且更把父親殺死。悲傷及氣憤湧上心頭，為什麼小夜要把父親殺死？突然出現一股奇怪的力量，原來是由闇之王發出的，小夜上前跟他戰鬥可是被反被控制，此時我想起小夜殺死父親，於是拾起小夜的劍準備把她殺死，幸好心內突然有一把聲音詢問我的真正意願。結果我不但沒攻擊小夜，更轉移攻擊闇之王，刺了他一刀後覺得不夠，於是站起來準備再攻擊，怎料卻反被他挾制，而他的魔爪亦毫不留情地伸向我…

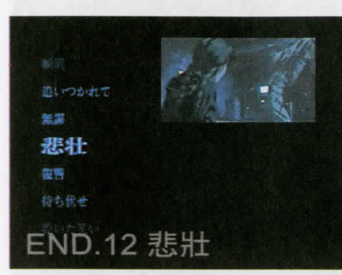
流程

1. 前章闇之王篇
2. B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. ……
4. 我十分害怕那聲音…（僕はあの声に怯えた…）
5. 我究竟在幹什麼？（僕は何をしてるんた）
6. 我…想回去（僕は…戻りたい）
7. B.S.S：出現句子「僕はまだ人間でいたいんだ…」時
8. 沒有這回事（そんなことない）
9. 沒有被騙（騙されない…）
10. 不是…！（違う…！）
11. 聽到那聲音真糟（あの声を聞いちゃいけない）
12. 琉璃亞…（BLOOD度需在49以下）
13. 想得到力量（力が…ほしい）
14. 微笑（笑う）
15. 我知道那地方…！（僕はここを知っている…）
16. 也許說一點話比較好（何を言えばいいのだろう…）
17. B.S.S：出現句子「僕はその声を聞いて思う」時
18. 看看左下方（左側の下を見る）
19. B.S.S：出現句子「私にとって、すべてはこの土地から始まったんだ」時
20. 父親都是這樣嗎？（父さんもそうなの？）
21. B.S.S：出現句子「そうだね…」時
22. B.S.S：出現句子「さぁ、おいで」時
23. 父親、這裡是（父さん、ここは？）
24. B.S.S：出現句子「こんなところに…」時
25. B.S.S：兩人站在門前、出現父親的面時
26. 在左邊（左で）
27. 拿走磁碟（ディスクを取る）

28.直行吧
（まっすぐだ）
29.B.S.S：主角跟琉璃亞逃走、看到父親的衣服時
30.B.S.S：主角拿著父親的衣服時

31.父親…
（父さん…）
32.叫嚷
（叫ぶ）
33.我的意思？

（僕の意思？）
34. 加斯〔BLOOD 需在 80 以上〕
（カッツ）
35.向橫飛撲
（横に飛ぶ）



END.12 悲壯

看到小夜快要殺死父親時，我立即擋在父親面前不讓小夜攻擊他，此時出現一股奇怪的波動，父親引領我們到闇之王的房間，小夜一看到闇之王立即跟他展開戰鬥，而我則因為小夜剛剛想殺死父親，便趁著他們戰鬥時殺死小夜。怎料當我要把刀刺向小夜時父親阻止了我，而且父親更攻擊闇之王，可是很快便被殺。看著父親在我面前被殺，我呆了，只能不斷回想起我們的往事，他是一個好父親呀，而呆若木雞的我亦很快被闇之王解決掉…

流程

1.前章闇之王篇
2.B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3.……
4.我對那聲音感到害怕…
（僕はあの声に怯えた…）
5.我究竟在幹什麼？
（僕は何をしてるんた）
6.我…想回去
（僕は…戻りたい）
7.B.S.S：出現句子「僕はまだ人間でいたいんだ…」時
8.沒有這回事
（そんなことない）
9.沒有被騙
（騙されない…）
10.不是…！
（違う…！）
11.聽到那聲音真糟
（あの声を聞いちゃいけない）
12.琉璃亞…（BLOOD 度需在 49 以下）
13.想得到力量
（力が…ほしい）
14.微笑
（笑う）
15.我知道那地方…！
（僕はここを知っている…）
16.也許說一點話比較好
（何を言えばいいのだろう…）
17.B.S.S：出現句子「僕はその声を聞いて思う」時
18.看看左下方
（左側の下を見る）
19.B.S.S：出現句子「私にとって、すべてはこの土地から始まったんだ」時
20.父親都是這樣嗎？
（父さんもそうなの？）
21.B.S.S：出現句子「そうだね…」時
22.B.S.S：出現句子「さぁ、おいで」時
23.B.S.S：父親說「爸爸走了」後主角在哭時
24.父親、這裡是
（父さん、ここは？）
25.B.S.S：出現句子「こんなところに…」時
26.B.S.S：兩人站在門前、出現父親的面時
27.在左邊
（左で）
28.拿走磁碟
（ディスクを取る）
29.直行吧
（まっすぐだ）
30.B.S.S：主角跟琉璃亞逃走、看到父親的衣服時
31.B.S.S：主角拿起父親的衣服時
32.父親…
（父さん…）
33.走過去
（駆け寄る）
34.我的意思是…
（僕には意思なんて…）
35.……

END.13 復仇

父親是一個好父親，從小到大都對我關懷備至，更為了救我而成為翼手，現在還因為我快要被殺掉，身為兒子的我又怎能靜靜的站在坐視不理？而且我體內翼手的血亦開始沸騰，不管是否有用我都決定拼死一搏！我飛撲到闇之王身上，並且拿劍砍他，而闇之王亦因此放開了父親，實在太好了！可是我卻因此被他抓住了頭顱，而且當著眾人面前把它扭破，小夜看到後只能發出悲鳴…

流程

1. 前章闇之王篇
2. B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3. ……
4. 我十分害怕那聲音…
（僕はあの声に怯えた…）
5.我究竟在幹什麼？
（僕は何をしてるんた）
6.我…走了
（僕は…戻りたい）
7.B.S.S：出現句子「僕はまだ人間でいたいんだ…」時
8.沒有這回事
（そんなことない）
9.沒有被騙
（騙されない…）
10.不是…！
（違う…！）
11.聽到那聲音真糟
（あの声を聞いちゃいけない）
12.琉璃亞…（BLOOD 度需在 49 以下）
13.想得到力量
（力が…ほしい）
14.微笑
（笑う）
15.我知道那地方…！
（僕はここを知っている…）
16.也許說一點話比較好
（何を言えばいいのだろう…）
17.B.S.S：出現句子「僕はその声を聞いて思う」時








18.看看左下方
（左側の下を見る）
19.B.S.S：出現句子「私にとって、すべてはこの土地から始まったんだ」時
20.父親都是這樣嗎？
（父さんもそうなの？）
21.B.S.S：出現句子「そうだね…」時
22.B.S.S：出現句子「さぁ、おいで」時
23.B.S.S：父親說「爸爸走了」後主角在哭時

24.父親，這裡是？
（父さん、ここは？）
25.B.S.S：出現句子「こんなところに…」時
26.B.S.S：兩人站在門前、父親的面出現時
27.在左邊
（左で）
28.拿走磁碟
（ディスクを取る）
29.直行吧
（まっすぐだ）

30.B.S.S：主角跟琉璃亞逃走、看到父親的衣服時
31.B.S.S：主角拿起父親的衣服時
32.父親…
（父さん…）
33.走過去
（駆け寄る）
34.我的意思是…
（僕には意思なんて…）
35.為了光明的將來〔BLOOD需在84以下〕
（闘って道を開くんだ…！）

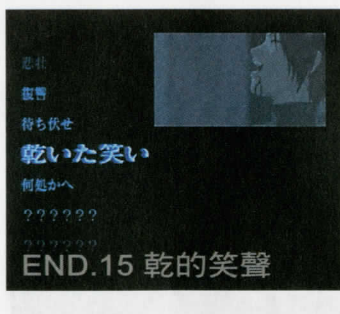
無冥
悲壮
復讐
待ち伏せ
乾いた笑い
何処かへ

END.14 埋伏等待

那個叫大岡的人想殺掉我拿取我的血，幸好我逃得掉並遇到父親，他把我帶到「幸福之國」。在那裡我遇到小夜，她跟闇之王戰鬥，起初我因為她把父親殺掉而想攻擊她，後來想通了，反而攻擊闇之王，並在攻擊之後立即把劍拋給小夜，我們終於合力把闇之王打敗。戰鬥完畢後，我獨個兒距上歸途，此時我遇到燈子，她把我叫過去後抱著我，之後更咬了我一口，翼手之血不是已經消失了嗎？只見燈子嘴角躺著血，笑說她是新的闇之王…

流程

1.前章究明篇
2.B.S.S：出現句子「あ…あれは」時
3.啊…嗯
（う…うん）
4.我十分害怕那聲音…
（僕はあの声に怯えた…）
5.我究竟在幹什麼？
（僕は何をしてるんた）
6.我…想回去
（僕は…戻りたい）
7.B.S.S：出現句子「僕はまだ人間でいたいんだ…」時
8.說的是…
（そうだね…）
9.或許是這樣
（そうかもしれない）
10.是啊…
（そうだ…）
11.聽到那聲音真糟
（あの声を聞いちゃいけない）
12.把櫃子打開
（引き出しを開けてみる）
13.觀看照片
（写真を見てみる）
14.是藍色的錄音帶
（青いテープだ）
15.飛落〔BLOOD需在70以上〕
（飛び降りる）
16.B.S.S：出現句子「私にとって、すべてはこの土地から始まったんだ」時
17.……
18.B.S.S：兩人站在門前、出現父親的面
19.直行吧
（まっすぐだ）
20.離開房屋
（部屋を出る）
21.是左邊
（左だ）
22.B.S.S：出現句子「人の心を殺すんだ…」時
23.B.S.S：出現句子「邪魔をするものは消してしまえばいいわ」時
24.我的意思？
（僕の意思？）
25.小夜…！
26.B.S.S：出現句子「目を覚ますんだ！」時（BLOOD需在80以上）
27.向橫飛撲
（橫に飛ぶ）
28.B.S.S：主角拿著刀再站起來時



END.15 乾的笑聲

跟琉璃亞逃離教會後，我們倆人找了一個廢墟為家，算是安定下來，可是由於琉璃亞害怕陽光的關係，所以我們都變成白天睡覺、晚上才行動的。某天我們都睡不著，琉璃亞便跟我說當時叫我到教會去的目的，是想看看在教堂中翼手的血是否不會甦醒，但結果都是沒有用處。說著說著，琉璃亞突然十分辛苦地在床上滾動，並以雙手找緊被褥，我詢問她什麼事時她突然抱著我並咬了我，看著死去的我，琉璃亞竟然報以笑聲…

流程

1.前章琉璃亞篇
2.說的是
（そうだね）
3.為何變成翼手？
（どうして翼手になったの？）
4.離開琉璃亞
（琉璃亞を離す）



役者
待ち伏せ
乾いた笑い
何処かへ
??????
??????

END.16 去了哪裡

琉璃亞突然撲過來想要咬我，雖然我也是吃了一驚，但既然她是我喜歡的人也沒所謂了，於是我靜靜地抱著她，結果她也沒有咬我反而是抱著我。後來在街上她再次需要血液，我說她可以喝我的血啊，可是她卻不捨得咬下來。此時數個小混混捉著琉璃亞，亦把我打得不醒人事，對不起琉璃亞，我又沒能得保護你了。醒來後只有那幾個小混混染血的屍體，而琉璃亞卻不知所縱，到底她到哪兒去了？

流程

1. 前章琉璃亞篇
2. 說的是
（そうだね）
3. 為何變成翼手？
（どうして翼手になったの？）
4. 擁抱琉璃亞
（琉璃亞を抱く）
5. ……
6. 你飲用我的吧
（僕のを飲むんだ）



END.17 琉璃亞之手

琉璃亞告訴我她自殺時死不了，反而多了翼手的力量，而那力量是在她快要被人侵犯時醒覺的，她說不想再殺人、不想成為翼手，只想好好地身為一個人類。可是在我們在逛街的時候，琉璃亞被小混混纏上時、翼手的血液再次醒覺，她不但把小混混死了，還滿手鮮血地大笑，我覺得她變得有點不同。很快地，我的感覺得到證實，琉璃亞因渴血，其中一隻手變了為翼手，而這隻手把我打到牆上，這致命的一擊…

流程

1. 前章琉璃亞篇
2. B.S.S：主角望完琉璃亞後、轉頭望著地下時
3. 還有其他像這樣的地方嗎？
（他にもこういう所があるの？）
4. 為何變成翼手？
（どうして翼手になったの？）
5. B.S.S：出現句子「自分が弱かったから…」時
6. B.S.S：出現句子「…あんたがいてくれるから…」時
7. B.S.S：出現句子「他の翼手って知ってるの？」時
8. 擁抱琉璃亞
（琉璃亞を抱く）
9. 我會和琉璃亞在一起的
（琉璃亞と一緒にいられるのなら）
10. 忍耐！
（我慢して！）
11. B.S.S：小混混割破琉璃亞的衣服時
12. 我能夠做的、就只有和琉璃亞在一起
（出來る限り琉璃亞と一緒にいてあげよう）



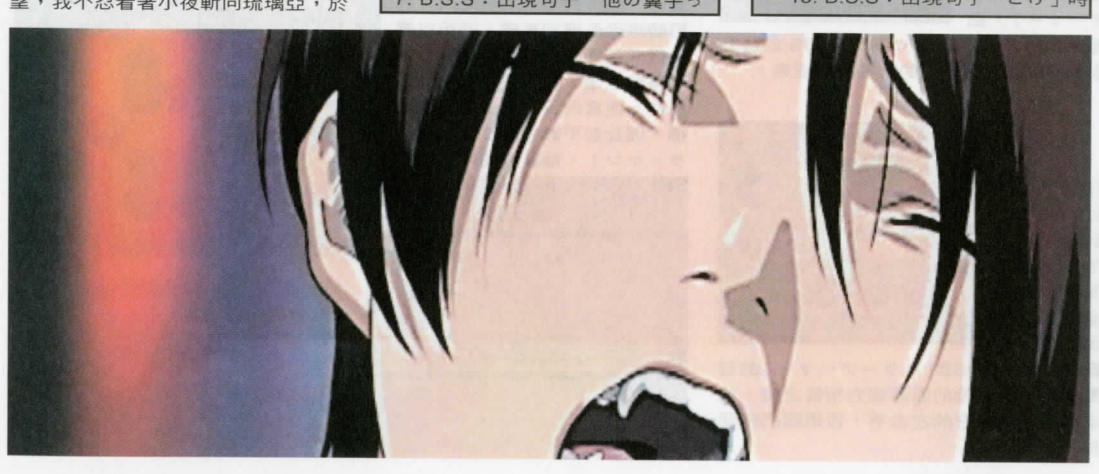
END.18 一個人

琉璃亞雖然說她不想再變成翼手，但是她發作的次數卻越來越頻密，現在她又再次發作並想攻擊我，幸好我避開了。琉璃亞在大笑之後終於找回本性，我連忙趁機過來保護她，可是她對剛剛趕來的小夜說、希望小夜把她殺了，請我明白這是她的願望，我只有推開達成她最後的願望，我不忍看著小夜斬向琉璃亞，於是把臉別開了。最後，我都是自己一個人，一直都是自己一個人…

流程

1. 前章琉璃亞篇
2. B.S.S：主角望完琉璃亞後、轉頭望著地下時
3. 還有其他像這樣的地方嗎？
（他にもこういう所があるの？）
4. 為何變成翼手？
（どうして翼手になったの？）
5. B.S.S：出現句子「自分が弱かったから…」時
6. B.S.S：出現句子「…あんたがいてくれるから…」時
7. B.S.S：出現句子「他の翼手って知ってるの？」時
8. 擁抱琉璃亞
（琉璃亞を抱く）
9. 我會和琉璃亞一起
（琉璃亞と一緒にいられるのなら）
10. 忍耐
（我慢して！）
11. B.S.S：小混混割破琉璃亞的衣服時
12. 我能夠做的、就只有和琉璃亞在一起
（出來る限り琉璃亞と一緒にいてあげよう）
13. B.S.S：出現句子「待て！」時
14. B.S.S：出現句子「いっ…いや…」時
15. B.S.S：出現句子「ごけ」時







GAME PS GAME DATA

生產商：	HUDSON
售價：	4500 日圓
容量：	GB 專用盒帶
記憶：	電池記憶
發售日：	發售中

GB/RPG

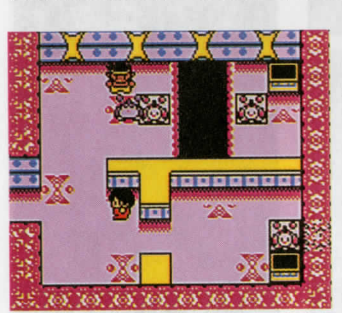
TEXT BY SAKURA KI



如果各位讀者有閱讀過在下所寫的攻略的話，相信會留意到有一些地方在下沒有解釋怎樣到達，由於不到那些地方也不會影響爆機，因此在攻略部份不作詳談，但本刊的攻略要求完善，所以唯有在這裡向大家詳談。當然還會好好交代裏關，請繼續留意本攻略，謝謝。

七色的蛋

當玩者完成了遊戲之後，只要再次在標題畫面中選擇（つづきからあそぶ）的話，玩者便會直接進入裏關。大家不知還記不記得在，在每一個地方也曾經遇上一些不同顏色的水晶柱，在未爆機之前調查並不會有什麼結果。其實除了古代都市之外，其他的七個地方之中，亦會有一個水晶柱的存在。現在只要在水晶柱的面前調查，便可以進入水晶柱之內，玩者只要把內裡的BOSS消滅，屬於該水晶顏色的蛋便手到拿來。不過在出發搜集七色之蛋前，玩者務必要在魔法都市內，最初出現那裡的右手邊房間中，與上方那位人兄對話之後，便可以得到碧姬之種，碧姬便學懂從低處飛到高處的技巧。



波魯古火山

進入火山內乘坐那個鑽地車，到達目的地後一直往北行，便可以找到紅色水晶柱。迷宮內會有三個移動的轉移點，多試幾次便可以找到BOSS（ガイアアーマー）。由於這裡是屬於火山的世界，因此BOSS的弱點亦與水屬性有關，相對火的耐性亦會提高。



無盡的樹海

要找到綠色水晶的話，便要到達洞穴附近的地方，只會有一處可以跳過河川，接下來玩者便可以很容易找到。水晶迷宮內的怪物，會與玩者反方向移動，玩者利用這特性使牠們碰到機關，門才會自動打開。BOSS（キラーアーマー）的弱點是風與火，不過牠的回復能力相當之高，玩者必定要盡快消滅它的左右手，否則戰鬥時間會頗長。



空中諸島

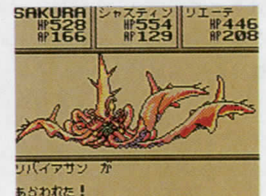
玩者只要利用最接近出入口的炮台，一直發射到看見飛船後，然後往右一直行便可找到黃色水晶柱。迷宮內並沒有特別困難的地方，很容易便能找到BOSS（オロチ）。今次敵人耐性較高的是風屬性，只要避開不用風屬性攻擊會比較有效，打倒牠之後便可最得黃色之蛋。





鬼之城鎮

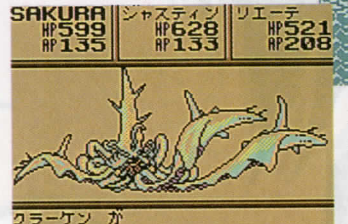
玩者只要在城鎮內左手邊，在一間蝙蝠屋頂的房間內，便可找到紫色水晶柱。這一個迷宮也沒有特別的難度，在最高層可找到BOSS（リバイアサン）。敵人喜歡使用冰之魔法攻擊，而且回復的手段也很多。玩者可多些利用火與風的屬性，不過水和電都要避免使用。





沈靜之海

玩者要在地圖的左下角位置登岸，然後到盡處的房間內，利用碧姬從低飛到高處，便可以進入從未到過的迷宮。經過很多的轉移點之後，終於找到深藍的水晶柱。迷宮內只有上上落落的樓梯，因此並不難找到BOSS（クラーケン）。牠喜歡使用冰魔法攻擊，弱點是火和風屬性攻擊，對於水和電的耐性很強。



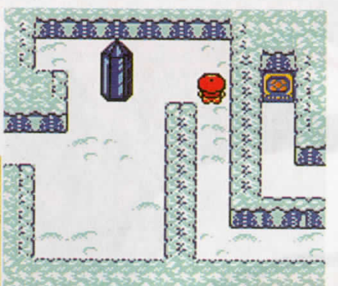




盡頭之地

不知大家還記不知得曾經替雪人的家中熔雪事件，在那雪人大屋的旁邊，便可以找到淺藍色水晶柱。經過簡單的迷宮便可找到BOSS（サンバーダイン），牠喜歡使用物理攻擊，而且還會得到回復的效果，另外攻擊的手會使用火屬性劍技，火和電對攻擊的手沒有效用，反而風屬性的效果最佳。





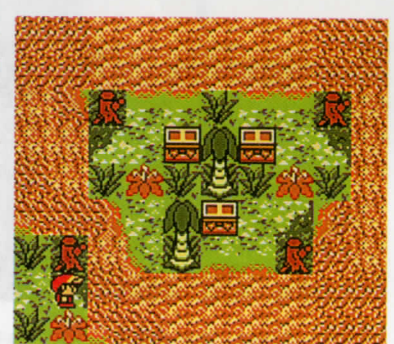
洞穴之城

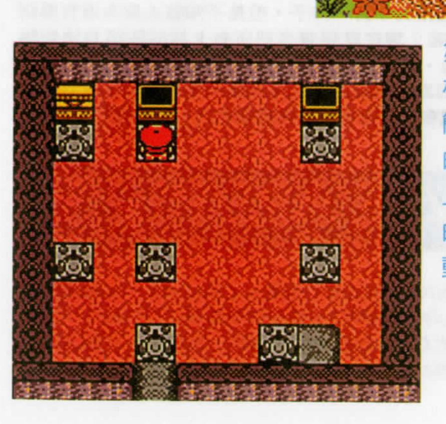
玩者在入口已經可以看到橙色水晶柱，把迷宮內其中的一處牆壁打破的話，便可以到達BOSS（じょうしゅのれい）那裡。敵人喜歡用電和爆屬性的攻擊，也會夾雜一些物理攻擊，不過牠們的魔法耐性十分之高，玩者應多利用劍和箭的全體攻擊技，會有不錯的效果。

七個不同的迷宮

當玩者進入了裏關之後，如果要進入古代都市內的白之道，並不會轉移到現實世界中的學校，而會轉到一好像塔一樣的地方。

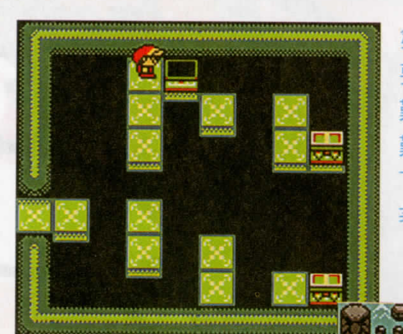
第一層是森林的迷宮，只要避過中間四個有刺的陷阱，踏過上方的花機關，右下角便會出現密室的人口，玩都可以取得寶箱。





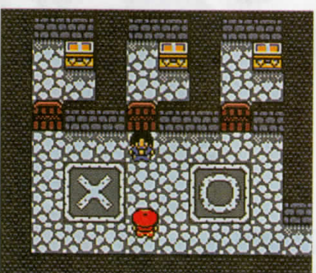
第二層是好像火山一樣的迷宮，內容十分簡易，只要踏到下方的機關，上方密室的門便自動打開。

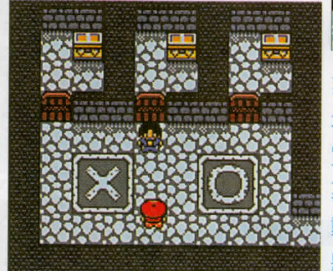




第三層是充滿風的迷宮，要踏到密室機關並不困難，不過進入密室後卻很難前進，玩者要等待風停下的一剎那才跳，就算站著也要小心被風吹倒。

第四層是水的迷宮，玩者只要記著那些會隱形的踏腳處，這裡便沒有什麼難度。



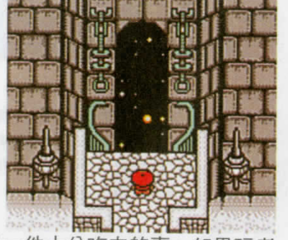


第五層是鬼屋迷宮，玩者要把墳墓推開，才可以找到打開密室的機關，不過如果推開的墳墓不是機關的話，便會被怪物襲擊。進入密室後要答九條問題後，才可以取得寶箱。

第六層是冰之迷宮，玩者要跳過運輸帶，才可以觸到機關。在密室中有很多地方要玩者掘地才可取得寶物，不過要留意有些是藏著怪物。

第七層是有很多運輸帶的迷宮，玩者要一面在運輸帶上移動，保特不會被送進洞穴，一面要小心跳躍，要多多習慣操作後才成功到達機關處。

時之塔



過了七層迷宮之後，被轉移機關轉送到一處好像白之道的地方，玩者在這裡會找到七個顏色的房間，只要把在七色水晶柱中收集到的七色之蛋，放在各房間的祭台上，中間的門便會自動打開，玩者便可以進入時之塔內，找到古魯嘉的真身。要對付真身擁有2000HP以上的古魯嘉，還要應付牠兩隻也有1000HP以上的左右手，是一件十分吃力的事。如果玩者有（ライブダウン）和（サンドシャワー）這兩張咭，務必要令咭升到最高LV50，因為前者可以使敵一體的最大HP減少，後者可使敵全體的最大HP減少。在戰鬥中不繼使用這兩張咭的話，那麼便不怕敵人的回復魔法，當HP減到最低時給敵人致命一擊便可。



TEXT BY MS
鳴謝：Alida

GAME DATA

生產商	HUDSON
售價	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶	2 BLOCKS
發售日	發售中（2000年12月21日）

PS／ACT

完全揭開！BOMBERMAN LAND 全卡片取得方法!!







前言 [01]

大人氣角色《BOMBERMAN》（港釋：炸彈人），無論是在香港或日本都大受歡迎，就在不久之前，為了紀念他的誕生15週年，便在PS中推出了這個遊戲《BOMBERMAN LAND》。今作的玩法再不像以往般於一個版圖中利用炸彈攻擊敵人，而是更加大眾化，多樣化的迷你遊戲，可謂多不勝數，絕對適合各類型的玩家。

尋卡片 [02] [03]

有玩此遊戲的玩者都知道，遊戲的玩法是在「BOMBERMAN LAND」找尋紅、藍、黃、綠和白色的數字卡，只要取得特定的卡，就可以打開閘門，從而進入「BOMBERMAN LAND」的深處，越深的地方，就會有越多有趣的迷你遊戲出現。雖然遊戲推出了好一陣子，但是不知道大家有沒有感到困難？是否有些卡找不到呢？現在就讓筆者把所有卡片的取得方法告訴你。順帶一提在開始遊戲後，當大家儲夠300元時，就去紀錄處旁的人買下手提電話（けいたい），因為手提電話不單可以提示卡的位置，還有些卡是需要使用到手提電話，還有、手提電話是需要電池的，一個需要200元。

ENTRANCE AREA [04]

是遊戲開始的地方；又稱為REA RONE。炸彈人（即玩者）下船後已是在這個AREA內，不過要進入時E-9的閘口，就必須先取得紅色13號卡，否則就不能進入。而這張卡就在D-9的旗桿中，只需按○掣調查，炸彈人就會把旗子拉下，同時亦能取得紅色13號卡。這樣便可以進入AREA內，玩各式各樣的迷你遊戲。



MAP ENTRANCE AREA
（エントランスエリア）

卡號碼	迷你遊戲名稱	地方	取得方法
1	紅扑扑鎚（赤だるま落とし）	ENTRANCE AREA的H-5	打破原有記錄
2	—	ENTRANCE AREA的G-3	沿著草地內的空地慢行（小型遊戲）
3	—	ENTRANCE AREA的F-5	調查花壇（★）
4	—	ATTRACTION AREA的餐廳	與人交談（★）
5	初級PUZZLE（初級パズル）	ENTRANCE AREA的餐廳左側	打破原有記錄
6	—	ENTRANCE AREA的噴水池花壇四周	在地上找到（★）
7	考記憶（福笑い）	進入F-8閘口後的第一間屋	打破原有記錄（★）
8	—	ENTRANCE AREA的噴水池右上方之自動售賣機	撞擊它（★）
9	趕綿羊（ひつじや~い）	ENTRANCE AREA的D-8	打破原有記錄
10	打電話（コードレスボン）	ENTRANCE AREA的B-5	打破原有記錄
11	—	ENTRANCE AREA的噴水池附近	與綠色炸彈人交談（★）
12	—	於E-8的入口左方	與小鳥交談（★）
13	—	於E-8的閘口附近	把旁邊的旗子拉下
14	—	ENTRANCE AREA的B-8處水池	調查小狗吠的地方
15	—	ENTRANCE AREA的B-6處	與貓兒交談（★）
16	—	ENTRANCE AREA的H-6處空地	在地上拾到
17	射波波（キャノンボール）	ENTRANCE AREA的C-5	打破原有記錄
18	—	F-1閘口附近	取下汽球（★）
19	火炎炸彈人（ファイヤーボンバーマン）	ENTRANCE AREA的G-8處	打破原有記錄（★）
20	—	F-1閘口右方的樹	撞向樹處
21	—	於G-9閘口的上方	完成舉旗子（小型遊戲／★）
22	數學問答1（さんすう教室1）	ENTRANCE AREA的B-4處	打破原有記錄
23	—	F-1閘口下方的風車	進入裡面（★）
24	BOMBER GAME HOUSE（ボンバーゲームハウス）	ENTRANCE AREA的C-7處	完成遊戲（小型遊戲）
25	爆彈工場	ENTRANCE AREA的F-4處	打破原有記錄

（註：有「★」記號的請參閱下列的「特殊取得方法」）

特殊取得方法



紅色3號

●只要調查花壇上的花便可。不過並不是一開始就可以取得，而是要在收集卡的期間，回到「ENTRANCE AREA」時看見花壇上的花都盛開了，才可以從調查中取得。

紅色4號

●於左上方的餐廳裡，有位載帽的炸彈人，從交談得知因其朋友遲到而十分憤怒，之後進入通過J-2閘口到達YELLOW ZONE的ATTRACTION AREA，並於C-9的餐廳找載同一頂帽子的炸彈人交談便可以取得。

紅色6號

●在噴水池噴出水的時候，繞著中央的花壇行，就在率一交的位置調查，就可以找到。

紅色7號

●必須進入F-8的閘口才可。

紅色8號

●當在噴水池右上的自動售賣機處的黃色炸彈人說「金幣出不到來（コインが出てこない）」時，立即按╳掣衝向自動售賣機便可。

紅色11號

●當卡片收集到一定數目，在噴水池旁便走來走去的綠色小炸彈人就會停在水池旁，跟他們交談便可以取得。

紅色12號

●在G-9的閘口有很多鳥兒，當行近牠們時就會飛走，在這時到E-9閘口附近會找到其中一隻小鳥，跟牠交談便可。

紅色15號

●就在「數學教室」和餐廳之間的道路中，於兩顆樹之間有條隱藏通道，通過這通道便可到達A-6位置，找貓兒交談後便可。

紅色18號

●於F-1閘口附近，把汽球取回便會取得。順帶一提這EVENT是在取得23號卡後才會發生。

紅色19號

●必須進入F-8的閘口才可。

紅色21號

●當卡片收集到一定數目，在G-9閘口會見到船長，這時便可以和他玩「舉旗」的迷你遊戲。

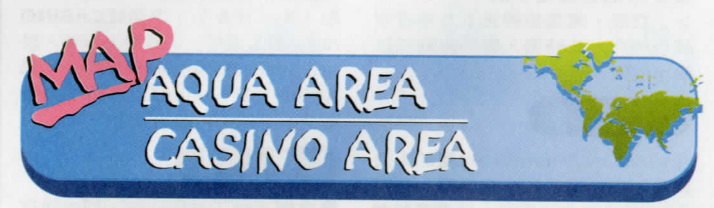
紅色23號

●於F-1閘口處有一個停止轉動的風車，進入救護處前的風車內（從後方進入）找內裡的炸彈人交談，他便會令停止轉動的風車開動。

AQUA AREA（アクアエリア）



又稱為BLUE RONE的AQUA AREA，是一個被水包圍的地方，最大的特色是設有一艘海盜船，此外是想賺錢的玩者，充滿娛樂的CASINO AREA（カジノエリア），就是必到的地方，只要乘潛水艇便能到達，當遊戲到達中段時便會來到此地。





AQUA AREA MAP　CASION AREA MAP

卡號碼	迷你遊戲名稱	地方	取得方法
1	—	AQUA AREA的C-8處	釣出來（★）
2	爬樹（パームツリー）	AQUA AREA的G-3處	打破原有記錄
3	—	在CASINO中買下	（★）
4	—	在CASINO中買下	（★）
5	步行貌（てくてく）	AQUA AREA的H-8處	打破原有記錄
6	—	在CASINO中買下	（★）
7	數學教室2	AQUA AREA的C-5處	打破原有記錄
8	—	INFO的右下方	接觸到被拋出來的皮球（小型遊戲）
9	青扑扑鎚（青だるま落とし）	AQUA AREA的C-4處	打破原有記錄
10	—	在CASINO中買下	（★）
11	—	在CASINO AREA的E-9處	潛入海中（★）
12	—	於AQUA AREA的I-9閘口上方	玩捉迷藏（小型遊戲）
13	—	在CASINO中買下	（★）

contintue to next page

14	—	AQUA AREA的C-2處	完成遊戲（小型遊戲）
15	—	AQUA AREA的C-4處	找西瓜炸彈人（★）
16	—	AQUA AREA的F-7（海盜船內）	行到最深處
17	燒墨魚（たこたこパニック）	在AQUA AREA的H-8處	打破原有記錄
18	BOMBER GAME HOUSE	AQUA AREA的E-2處	取得勝利（小型遊戲）
19	MARUTA	AQUA AREA的D-4處	打破原有記錄
20	—	AQUA AREA的C-6處	在海中找尋赤貝（★）
21	—	AQUA AREA的I-2處	協助船長
22	—	AQUA AREA的C-4處	聽小孩的說話（★）
23	—	在CASINO中買下	（★）
24	—	AQUA AREA的G-7處	拾空樽（★）
25	—	AQUA AREA的D-2處的木箱	破壞所有木箱（★）

（註：有「★」記號的請參閱下列的「特殊取得方法」）

特殊取得方法



藍色1號

與釣魚的人交談2次，便可借到魚竿，然後在這兒釣魚的話便可釣到卡。

藍色3,4,6,10,13,23號

全部可在CASINO內購買，不過最初時只有3張，當通過了CASINO的I-4閘口就可以購得其餘3張。

藍色11號

進入CASINO後一直向左行會來到A-9的閘口，於CASINO的E-8位置會找到戴黑帽子的「ボボンボン」交談，就在他的正下方會看到紅色的魚，此時潛入海中與牠交談便可取得。

藍色12號

與AQUA AREA的I-9位置的人交談後，便會與他們玩捉迷藏，分別在H-6的右上方之樹旁；及餐廳的左上方之樹旁（C-5~C-6之間），找到他們後便可回到I-9位置取得到卡。

藍色15號

取此卡前必須把所有紅、黃的卡收集好。先在JUNGLE與「西瓜炸彈人（スイカボン）」交談，就會看到一幅畫，把它記下後，到AQUA AREA的C-4處，會再見到「西瓜炸彈人」，與他交談後就會給另一幅畫玩者看，並需指出與剛才的畫不同之處，成功便取得15號卡，失敗就要從頭來過，至於錯處是西瓜變成炸彈。

藍色20號

潛入海中時一直向左行，會發現赤貝，將赤貝帶給AQUA AREA的餐廳廚師，就能取得20號卡。

藍色22號

在AQUA AREA的「青扑扑鎚」的上方，有個小孩說自己遺失了模型（モービル），之後從CASINO AREA潛入海中，一直向上行時，於中途的柱上會隱約地看見影子，調查那柱子便可拾回模型，跟著把模型交給小孩便可取得22號卡。

藍色24號

在轉送館下方的炸彈人說海面有空樽浮過來，這時乘空樽飄來時調查，就可以取得卡。

藍色25號

先把四周的木箱打破（用DASH），這時會餘下一個木箱是打不破，此時可到海盜船去，並利用船上的大砲把它打破。

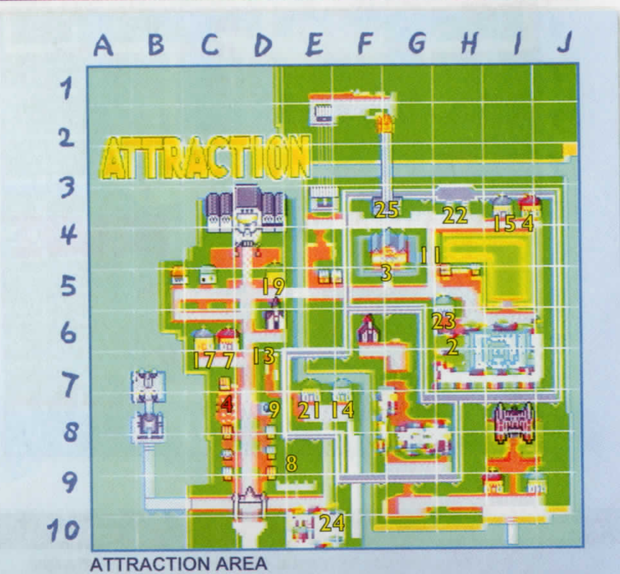
ATTRACTION AREA





有YELLOW ZONE之稱的ATTRACTION AREA，是第二個能進入的地帶，這兒還包括了神秘感的SPACE AREA（スペースエリア），不過由於這個地區太細的關係，所以遊戲上是沒有地圖參看。

MAP ATTRACTION AREA SPACE AREA



ATTRACTION AREA



JUNGLE AREA

卡號碼	迷你遊戲名稱	地方	取得方法
1	SPACE COASTER（スペースコースター）	於SPACE AREA的左側	4人入場（★）
2	—	ATTRACTION的H-7處	完成迷宮（小型遊戲）
3	PUZZLE HOUSE（パズルハウス）	ATTRACTION AREA的G-5處	完成遊戲（小型遊戲）
4	METEOR STORM（メテオストーム）	ATTRACTION AREA的I-4（接近J-4）	打破原有記錄
5	神秘屋（ミステリーハウス）	從ENTRANCE AREA乘船來到並通過I-10閘口	完成遊戲（小型遊戲）
6	按膠波（ぷちぷち）	I-10閘口的右方	打破原有記錄
7	黃扑扑鎚（黃だるま落とし）	ATTRACTION AREA的C-7處	打破原有記錄
8	—	ATTRACTION AREA的E-11處	把旗子全都拉下（★）
9	BOMBERMAN GAME HOUSE	ATTRACTION AREA的D-9處	完成遊戲（小型遊戲）
10	—	ATTRACTION AREA的G-10處	完成音樂遊戲（小型遊戲）
11	—	「PUZZLE HOUSE」的右方	取帽子（★）
12	步行貌3（てくてく3）	SPACE AREA	打破原有記錄
13	—	ATTRACTION AREA的D-8處	交談
14	射靶（ボンガン）	ATTRACTION AREA的F-9處	打破原有記錄
15	心跳HIGHWAY（どきどきハイウェイ）	ATTRACTION AREA的I-4處	打破原有記錄
16	—	SPACE AREA	送餅給兔子（★）
17	SUBMARINE（サブマリン）	ATTRACTION AREA的C-7處	打破原有記錄
18	BOMBER SOLDIER	SPACE AREA	打破原有記錄
19	中級PUZZLE（中級パズル）	ATTRACTION AREA的D-6處	打破原有記錄
20	BOMBER行進曲（ボンバー行進曲）	ATTRACTION AREA的I-11	打破原有記錄
21	超級射波波（スーパーキャノンボール）	ATTRACTION AREA的E-9處	打破原有記錄
22	賽車（ゴーカート）	ATTRACTION AREA的H-4處	完成遊戲（小型遊戲）
23	露爾的考記憶（ルーイ福笑い）	ATTRACTION AREA的H-7處	打破原有記錄
24	—	四周	集合修學旅行生（★）
25	—	ATTRACTION AREA的G-4處	從地上拾到（★）

（註：有「★」記號的請參閱下列的「特殊取得方法」）

卡號碼	迷你遊戲名稱	地方	取得方法
1	—	DUNGEON AREA的左上方	從地鼠中取得（★）
2	PUZZLE HOUSE	JUNGLE AREA的D-6處	完成遊戲
3	—	各處	協助龜太太（かめ）（★）
4	—	DUNGEON AREA的左下方	搬開岩石（★）
5	—	從ENTRANCE AREA來到JUNGLE AREA的C-7處	按下按鈕（★）
6	SKY WALK（スカイウォーク）	JUNGLE AREA的C-4處	打破原有記錄
7	BOMBER GAME HOUSE	JUNGLE AREA的G-6處	完成遊戲
8	—	JUNGLE AREA的D-3處	與熊交談（★）
9	軌道爆彈（トロッコ爆弾）	JUNGLE AREA的H-6處	打破原有記錄
10	捉蝴蝶（てふてふ）	JUNGLE AREA的C-4處	打破原有記錄
11	—	JUNGLE AREA的B-6處大樹	靠4人的力量爬樹取得（★）
12	BOMBER ACTION（ボンバーアクション）	DUNGEON AREA的G-2處	打破原有記錄
13	雕石像（岩けずり）	從ENTRANCE AREA來到JUNGLE AREA的E-9處	打破原有記錄
14	爆彈工場（上級）	JUNGLE AREA的G-6處	打破原有記錄
15	—	河的某處	把在河上飄浮的卡拾起（★）
16	切西瓜（スイカ割り）	JUNGLE AREA的H-4處	完成遊戲（★）
17	哥爾夫（パターゴルフ）	從ENTRANCE AREA來到JUNGLE AREA的F-9處	完成遊戲
18	上級PUZZLE（上級パズル）	爆彈工場右方	打破原有記錄
19	步行貌2（てくてく2）	JUNGLE AREA的D-9處	打破原有記錄
20 6	—	JUNGLE AREA的H-9處	通過JUNGLE AREA的F-
21	軌道列車（トロッコ列車）	DUNGEON AREA的G-2處	打破原有記錄
22	—	JUNGLE AREA的D-1處	交出羽毛（★）
23	—	JUNGLE AREA的J-6處	從猩猩拋下的卡中取得
24	—	JUNGLE AREA的B-2處	找寶藏的小型遊戲
25	綠扑扑鎚（綠だるま落とし）	JUNGLE AREA的E-10處	打破原有記錄

（註：有「★」記號的請參閱下列的「特殊取得方法」）

特殊取得方法



黃色1號

一個人是不能乘上SPACE COASTER，因此在乘坐之前先集合同伴，最少要四人。

黃色8號

只要把所有旗子拉下就可以。

黃色11號

有位女子因帽子跌進水中而感到困擾，玩者可在BOMBER GAME HOUSE的後方，進入隱藏通道，然後把帽子拾回。

黃色16號

在SPACE AREA中，利用50元去右側見宇宙人，此時可看見兔子在製造餅乾，就乘牠們休息時，調查中央的餅乾，便可找到黃色16號。

黃色24號

先E-10閘口與先生交談，之後在請於以下地方找尋學生：展望台入口／ATTRACTION的H-7處的右側／「露爾的考記憶」的上方／「射靶」的下方／轉送館前／廣場的終點／BOMBERMAN GAME HOUSE附近／INFORMATION CENTER左下方／「賽車」入口附近／吊車站的右方

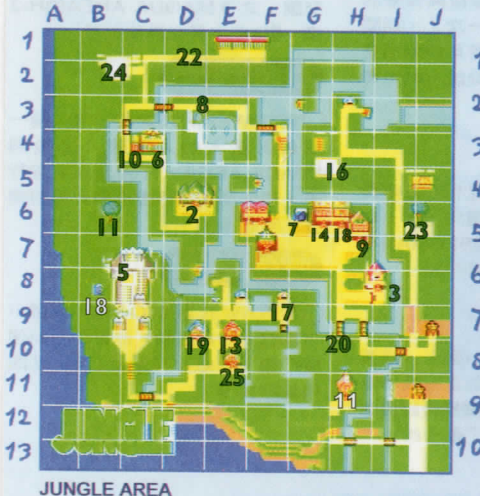
黃色25號

玩完一次「BOMBR SHOOTER」後，便會有人告訴玩者自己遺失了物件，於是在此附近調查，就可在地上拾到25號卡。

JUNGLE AREA（ジャングルエルア）

又稱GREEN ZONE，除了四周十分有草原的味道外，更能乘昇降機到達充滿動感的DUNGEON AREA（ダンジョンエルア）。繼YELLOW ZONE之後，便是來這兒探險。

MAP JUNGLE AREA / DUNGEON AREA



JUNGLE AREA



DUNGEON AREA

特殊取得方法



綠色1號

分別有三塊石，有四個洞，把三塊推進洞上，地鼠便會出現，與牠交談後便可以取得1號卡。

綠色3號

最初來到JUNGLE時，小龜會要求協助，但是當時是無法協助牠的。而協助牠的方法是先進入DUNGEON AREA的F-8閘口，並把水門打開，之後回到JUNGLE乘木筏找小龜，跟著帶著小龜乘著木筏到INFORMATION CENTER附近 的河川找龜太太，這樣便可以取得綠色3號卡。

綠色4號

搬岩石的方法是把最上方的岩石推到最左邊，以「下、左、下」的方式慢慢推進去。

綠色5號

首先找3人作自己的同伴，分別是位於ATTRACTION AREA的B-8處的紅色炸彈人、於CASINO的I-3處的青色炸彈人及於JUNGLE AREA的B-4處的黑色炸彈人。集合了4位同伴後以4人的能力，把按鈕按下就能走到C-7的建築物頂部，這樣便可以得到。

綠色8號

先乘上木筏，並在E-5的小島上找到「泥塊（どろのかたまり）」，然後到D-3處與正在洗衣的貍貓交談便可以。

綠色11號

在ATTRACTION AREA的D-10處會見到粉紅炸彈人，可是她會把玩者的錢搶走，在玩潛艇的房處（必須過2000分），再見到粉紅炸彈人，與她交談後就會取回被搶去的錢。這時必須買下手提電話（若已有可不用理會），然後從ENTRANCE AREA的B-1閘口到JUNGLE去，不乘昇降機並向左行，並再次粉紅炸彈人，她會搶去玩者的手提電話，跟著乘旁邊的昇降機就會見粉紅炸彈人，與她交談後便能取回手提電話。返回ENTRANCE AREA乘船去JUNGLE，往左上方

走又會再次見到粉紅炸彈人，這時玩者會見到她受傷，再次回ENTRANCE，到醫院處交談就取得到「まずぐすり」，再返回到粉紅炸彈人處把她醫治好。這時到大樹前進行調查，但是集合四人之力仍是不夠高取得11號卡，這時粉紅炸彈人會出來協助，就這樣取得。

綠色15號

●把水門打開後，在河川上可看到一個綠色閃光在河上飄浮，乘木筏拾起它就可。

綠色16號

●先到JUNGLE AREA的G-4處取得西瓜（すいか），然後到H-4完成切西瓜遊戲。

綠色22號

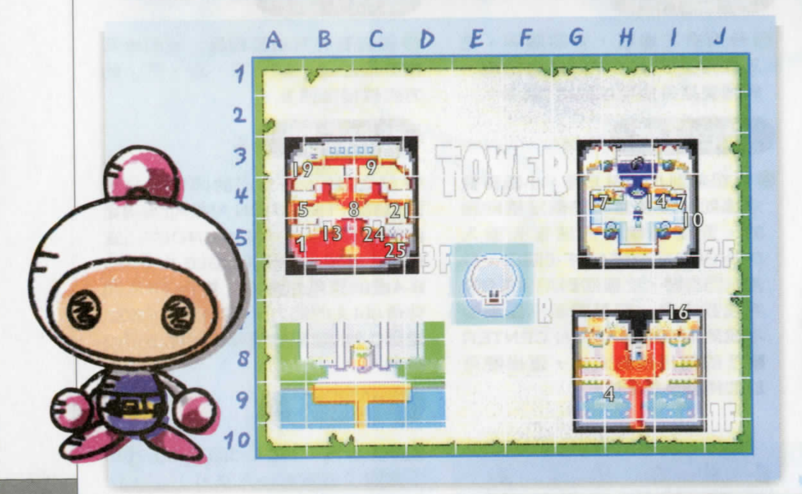
●在ATTRACTION AREA中有3處進行籌款活動，若參加這活動就能取得羽毛（はね），只要參加這3處的活動，便可把3條羽毛交給位於JUNGLE AREA的D-1處的孔雀，這樣就能取得22號卡。而籌款活動的位置是ATTRACTION的G-6之PUZZLE HOUSE附近、H-7及I-4。

TOWER AREA（タワーエルア）



又稱WHITE ZONE，整個區域分為4層，內裡有不少關於炸彈人的DATA，就如廣告片段都可以在這兒欣賞，也是遊戲的最後一站。

MAP TOWER AREA



卡號碼	迷你遊戲名稱	地方	取得方法
1	DARKROSE（ダークローズ）	於3F的B-5處	打倒他
2	—	ENTRANCE AREA的D-2處之鳥巢	調查鳥巢（★）
3	—	ATTRACTION AREA	集齊了一套黃卡（★）
4	—	於1F的H-9處	與小孩交談（★）
5	DARKPIECE（ダークピース）	於3F的B-4處	打倒他
6	—	JUNGLE AREA的E-8處	把西瓜交給蛇（★）
7	射波波（シューティングボール）	於2F的I-4處	打破原有記錄
8	DARKBOMBER（ダークボンバー）	於3F的中央	打倒他
9	—	於3F的C-3處	找出出錯的畫（★）
10	—	於2F的I-5處	與粉紅炸彈人交談（★）
11	—	JUNGLE AREA	集齊了一套綠卡（★）
12			
—	ENTRANCE的餐廳	完成EVENT（★）	
13	—	於3F的B-5處	除了13號卡外，所有卡都集齊（★）
14	BOMBER BOUND（ボンバーバンド）	於2F的I-4處	打破原有記錄
15	—	ENTRANCE AREA	集齊了一套紅卡（★）
16	—	於1F的I-7處	於JUNGLE AREA來（★）
17	可美的考記憶（ボミュの福笑い）	於2F的G-4處	打破原有記錄
18	—	JUNGLE AREA的B-8	到TOWER的2F（★）
19	—	AQUA AREA	取得畫（★）
20	—	TOWER入口	與人交談（★）
21	DARKWITCH（ダークウィッチ）	於3F的C-4處	打倒他
22	—	SPACE AREA	宇宙人手中取得（★）
23	—	CASINO AREA	集齊了一套青卡（★）
24	—	於3F的C-5處	移動在這兒設置的畫（★）
25	—	於3F的C-5處	打倒他

（註：有「★」記號的請參閱下列的「特殊取得方法」）

特殊取得方法



白色2號

○在TOWER的入口，可打聽到有關「餵鳥兒（鳥にエサをあげた）」的情報，之後返回ENTRANCE AREA，通過D-2處的風車，會看到鳥巢，調查這個鳥巢就可以找到。

白色3.11.15.23號

○當集齊各顏色的卡後，便可以到各顏色ZONE的金庫（只是像金庫）內，取得有關的卡。白色3號於ATTRACTION的F-7；11號於JUNGLE 的H-11；15號於ENTRANCE的C-8；最後的23於CASINO的I-8。

白色4號

○在TOWER的1F中，跟轉送館入口左側的綠色炸彈人交談，便會得到這個訊息：「下9，左13，下7」，依著指示搜索，就可得到4號卡。

白色6號

○在TOWER的1F與蛇交談，返回JUNGLE AREA找大蛇，牠說想要西瓜，這時把「西瓜（スイカ）」送給牠就可以。

白色9號

○TOWER的3F中，有5張畫掛在牆壁上，看完這5張畫後與旁邊的伯伯交談（需重複做一次），期間伯伯會把畫倒轉，跟著再與伯伯交談以及右邊的炸彈人交談，就可得到9號卡。

白色10號

○在TOWER的3F會見到粉紅炸彈人，跟她交談得知她遺失了卡。之後來到2F右方的BOMBERMAN石像處，經過調查後就可得到。

白色12號

○在ENTRANCE的J-1關卡，找黃色炸彈人交談後得知他正在找尋爺爺，到ENTRANCE的餐廳與綠色老炸彈人交談後，回答「是（はい）」，於是便帶他到黃色炸彈人處，然後再和炸彈人交談，就可得到12號卡。

白色13號

○這是最後一張卡，除了這張卡之外，把所有卡集齊的話，可到TOWER的4F拍下記念照，之後到3F的B-5看相片，就可取得。

白色16號

○當發生了「轉送館壞了……（ワープがこわれたよ……）」的EVENT時，利用JUNGLE的轉送館來到TOWER，並調查於轉送館地上圓形圖案，便能取得。

白色18號

○在JUNGLE AREA的B-6處，於左下方有條秘道，進入後來到大石前調查，全部回答「是（はい）」，就能取得18號卡。

白色19號

○在TOWER的3F，於左上方處找到園長，他說想畫畫，因此玩者便到AQUA AREA的C-8處找畫家，並吩咐他到TOWER找園長，回到TOWER後與畫家交談，等了一會，就取得19號卡。

白色20號

○先在TOWER入口處與在場的人交談，之後到AQUA AREA的H-2處，與3隻老鼠交談後便可。

白色22號

○在TOWER的2F之左上方，與一個像外星人的人交談，之後到SPACE AREA，付50元到太空行走，和外星人談話後再到大石前調查，就取得。

白色24號

○於TOWER 3F的C-5處，有個小孩稱壁上的畫在動，於是走上前連按○掣，再跟小孩說話2次，就取得到24號卡。



公開所有DATA！

ROCKMAN X5



前言

TEXT BY MS

雖然《ROCKMAN X5》已推出了好一陣子，相信大家都已經完成這遊戲，但是你們或許不知道當中的極「秘」DATA，現在就為大家公開。



◆擊毀殖民星失敗



◆ZERO爆走

EVENT 發生條件

相信大家都知道，《ROCKMAN X5》是擁有故事的分歧，基本上分為三個，第一、一砲擊毀殖民星，直接打釋瑪（シグマ）。二、擊毀殖民星失敗，ZERO乘穿梭機到殖民星進行爆擊成功。第三、過了限制時間或擊毀殖民星失敗，ZERO乘穿梭機到殖民星進行爆擊失敗。這三個EVENT都會造成不同的ENDING。

RANKING 計算方法

在完成一個STAGE時都會表示出玩者的RANKING，這是根據玩者在STAGE的各種行動，綜合後計算出來，RANK由最低的E開始，至到C、B、A、SA、GA、PA以及最高的MEH。而取得MEH的條件，就是要所有計算項目都取得SA的評價，詳情可參考下表。

各項目的計算表

項目	SA	A	B	C
完成時間	0~2 分鐘	2~3 分鐘	3~6 分鐘	6 分鐘以上
打倒敵人的數目	0~40	40~80	80~150	150 以上
受到的傷害	0~16	16~32	32~64	64 以上
變成故障者的次數	0	1	2	3 以上



（註：當中有一個項目是不會顯示在遊戲內，那就是「給敵人的最高傷害」，若有使用對手的弱點武器來攻擊，就可以取得SA。）

取得道具一覽

在完成每個STAGE後，玩者都需要選擇DNA來製作PART，往往會因此而感到苦惱，現在就為大家公開所有道具和PART的取得方法，這樣玩者便可以從心所欲了。

BOSS	取得道具	取得裝甲	DNA PARTS（L）	DNA PARTS（E）
CRESCENT GRIZZZY（熊）	LIFE UP／生命桶	F ARMOUR（腳部）	緩沖器（ショックアブソーバー）	HYPER DASH（ハイパーダッシュ）
TITAL MARQUOIN（鯨）	LIFE UP	F ARMOUR（身體）	SUPER RECOVER（スーパーリカバー）	ENERGY SEBER（エナジーセイバー）
VOLT CRACKEN（鱆）	LIFE UP	F ARMOUR（頭部）	HYPER CHARGE（ハイパーチャージ）	X TEND（エクステンド）
SHINING HOTALNISE（螢）	LIFE UP	F ARMOUR（手腕）	RAPID 5（ラピット5）	SHOT RAZOR（ショットイレイザー）
DARK NECROBAD（蝙蝠）	LIFE UP／生命桶	G ARMOUR（頭部）	VIRUS BARRIER（ウイルスバリア）	VIRUS BUSTER（ウイルスバスター）
SPIRAL PEKASION（飛馬）	LIFE UP／能源桶	G ARMOUR（身體）	HIGH JUMP（ハイジャンプ）	SPEED MOVE（スピードムーブ）
BURN DINONESS（恐龍）	LIFE UP	G ARMOUR（手腕）	SPEED SHOT（スピートショット）	BUSTER PLUS（バスタープラス）
SPIKE ROSERED（玫瑰）	LIFE UP	G ARMOUR（腳部）	ULTIMATE BUSTER（アルティメットバスター）	Z SEBER PLUS（ゼットセイバープラス）

（註：「DNA PARTS（L）」＝LIFE UP（ライフアップ）／「DNA PARTS（E）」＝ENERGY UP（エナジーアップ））

各PART解說

PART	解說
SPEED MOVE（スピードムーブ）	移動速度增1.5倍
HIGH JUMP（ハイジャンプ）	跳躍時比平時高1.25倍
HYPER DASH（ハイパーダッシュ）	DASH的速度上升，使用時間縮短
ENERGY SEBER（エナジーセイバー）	使用特殊武器時的能源消耗減半
SUPER RECOVER（スーパーリカバー）	取得回復道具時，其回復量增加
VIRUS BARRIER（ウイルスバリア）	病毒的傷害減半
緩沖器（ショックアブソーバー）	傷害減半（穿上裝甲除外）
VIRUS BUSTER（ウイルスバスター）	可以攻擊病毒
BUSTER PLUS（バスタープラス）	SHOT的攻擊力加1（X專用）
SPEED SHOT（スピートショット）	SHOT的速度提升2倍（X專用）
RAPID 5（ラピット5）	可作五連射擊（X專用）
ULTIMATE BUSTER（アルティメットバスター）	每擊都是儲砲擊，但不能用普通攻擊（X專用）
HYPER CHARGE（ハイパーチャージ）	CHARGE的速度提升2倍（X專用）
X TEND（エクステンド）	通常攻擊判定更大（ZERO專用）
SHOT RAZOR（ショットイレイザー）	能把敵人的通常彈打消（ZERO專用）
Z SEBER PLUS（ゼットセイバープラス）	通常攻擊上升（ZERO專用）



生產商：火狗工房
發售商：大宇資訊
遊戲類型：SLG
售價：98 元

經營餐館N大要素

BY 隨風

上期為大家介紹過《火狗工房》，今期就為大家介紹一下他們的第一隻遊戲－《愛神餐館》吧！主角拉杜為了找回他父親，誓要成為世界第一的「大料理師」。天份奇高的他13歲便懂得傳說中的意大利煮法，14歲時更獲得皇家御廚推薦，進入「皇立聖期蒙料理學院」。很快的，忙碌的一年過去了，接下來拉杜要運用他的智識經營一間餐館，而這亦是遊戲的關鍵－由玩者來控制拉杜好好地經營。







餐館裝潢別亂來

餐廳的空間有限，可是要放置的東西卻很多，例如是間隔、廚房、裝飾物等，而且隨著所需的火力增加，廚房就會需要更加完善的設備，而其體積亦會越大，因此玩者必需用最少的空間來放置最多的東西。不過要留意不論玩者放置什麼，都必需留一條通道供客人使用，否則客人將不能行走，而出現有很多坐位卻只有少數能使用的情況。



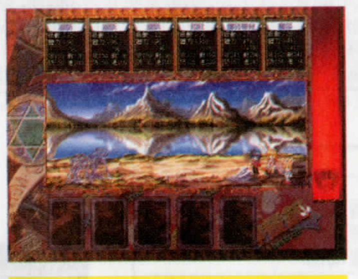


打獵創造不可少

經營餐廳當然需要很多不同的菜式，而得到菜式的方法則是跟女角們進行「創造」，每樣菜式大約需要1至3次「創造」。當所有菜式都創造出來後，跟女角們打獵就可藉此領悟新菜式。另外，女角有可能突然跟主角說「不知XXX是否會受歡迎呢？」，則是代表女角領悟到她獨有的菜式，而且不用「創造」。順帶一帶，跟女角打獵及創造可增加親密度呢！







女角何時才幫忙

在可邀請該女角約會，並進行了一至兩次約會後，該女角就會提出來餐館幫忙，往後每當主角「經營」時她就會出現囉，由於每位角色的菜單最多只能選取十款，而且不可超過經營者的廚力，因此應盡快令女角加入幫忙。而當女角的好感度有大約一顆心，而主角的金錢有12000後就可以為她開新店，另外也要準備購買設備的金錢呢！







四處移動樂趣多

剛開始女角是不會跟主角打獵或創造的，要先偶遇她們數次並與其聊天以得到基本的好感度。另外，外出除了是可以找尋女角外，還可以到「雜貨店」購買道具、到「酒吧」去詢問新的狩獵點，當所有狩獵點出現後，老闆會告訴玩者有關「廚獸地帶」，往後玩者可以去挑戰當中的三隻廚獸，它們分別是LV.15、LV20及LV.25，打敗它們就可以認識米莉莎。



花心蘿蔔不要得

要在爆機時得到女角的戀愛結局，好感度一定要有滿滿的五顆心，而增加好感度的方法則有聊天（當然要選擇適當的回答）、一起行動（例如創造）、約會、出席活動及發生事件。但由於女角們的好感度上升得比較慢，因此玩者們最好每次只追求一個至兩個女孩比較好，漁翁撒網會落得沒人要的下場喲！





生產商：奧悔工作室
發售商：第三波
發售日：預定2月
遊戲類型：SLG

三國時代一直是製作遊戲時，成為遊戲背景的好選擇，尤其是以中國歷史作為背景的戰略遊戲來說，三國時代更是首選。而今次以三國時代中「黃巾之亂」為背景的《傲世三國》亦是戰略遊戲，而製作遊戲的更是由技術直迫台灣及日本的韓國廠商，相信各位FANS又要破財了！

用各種手段打擊敵人吧！



BY 隨風

以不用方法取勝

除了戰爭之外，各位亦可以動動腦筋，用智力來取勝。例如可以把重要的貨品買光，令對方要以高價來收購該貨品，以削弱不事生產國家的戰力。又或是把主力放在找尋高質素將領上，武力強的將領可於戰鬥中發揮較強的作用，而文官則能令生產力及研發力大大提升。另外，提升將領們的經驗值亦十分重要，因為等級越高的將領(或士兵)，能力值亦會越高，因此別有「讓他死掉就算了」的想法，即使一個普通的士兵，其能力值也是能訓練至很高的。







有趣的練兵系統

此作的練兵系統十分新鮮，不是直接徵兵而是把農民訓練成士兵，玩者可把他們訓練成刀兵、槍兵及弓箭兵，若騎馬的話則成為騎兵。若然玩者的生產力不足的話，又可把士兵轉回農民，十分方便。





生產商：明日工作室
發售商：明日工作室
發售日：預定3月
遊戲類型：RPG

剛剛才渡過了快樂的新年，可是卻有一隻遊戲在現在才推出賀歲版，各位有興趣先試為快嗎？圍繞著十三張咭牌的故事背景、帶有日本風的畫面、簡易的操作方法，把這一切加起來就成為了現在介紹的《女神守護者》了！

女神拯救計劃

BY 隨風



星之咭牌是重點

這個世界存在著三個種族，分別是天、人及魔，為了維持三界的平衡，天界的大女神幻化成十三張守護星牌，用以鎮守人界。可惜好景不常，魔界大魔王不但把大女神封印於永獄，還派出魔兵阻礙精靈蜜拉，不讓她找尋帶有女神之力的星之咭牌，玩者要做的，就是幫助蜜拉尋回十三張咭牌。咭牌影響著大女神的生死存亡，亦是能否得到好結局的關鍵。當然這十三張咭牌不會只擺著好看，只要玩者能善用蘊藏在當中的力量，就可以輕易地打倒敵人。

一版一版十三版

收集咭牌的方法十分容易，因為遊戲一共分為十三版，每一版可收集一張咭牌。當然除了戰鬥之外，亦有感人的故事可以看，例如是第一版正在告白的小情人，或是吵架而說出氣話的女孩等。而試玩版則只有十二版故事可以玩，第十三版則變成是一則短篇小故事，若玩者想完畢全程，當然要等三月推出的正式版囉！





發行商：Electronic Arts
發售日：2001 年2月20日
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95／98

TEXT：IKI



恐怖……詭異……

近年恐怖電影大行其道，也許這就是人的本性--「愈驚愈要知」。如果閣下對恐怖電影或Surviving horror 類別遊戲甚為鍾愛，哪便不要錯過這款由DreamWorks Interactive所製作的遊戲--《Clive Barker's Undying》。相信遊戲將會引領你體會潛意識的horror。





故事‥‥由詛咒開始 Story



故事發生在在1920年代愛爾蘭的一間大宅。

主角被捲入一個瀕臨滅亡家族的超自然神秘事件中，他一次世界大戰中的戰友Jeremiah的家族正遭受遠古不死國王的詛咒，家族中的四位成員皆死於非命，卻又再度甦醒追殺家族中唯一活著的兄弟，也就是Jeremiah。為了拯救身陷危難中的好友，並解除施於他家族中的詛咒，主角必須對抗好友家人化身的魔頭與被此邪惡力量吸引而來的超自然生物。

過去與現在 Past and Modern

玩者在遊戲中必須在時空穿梭，進入幾百年之前的過去、穿越兩個不斷交替的領域以及整個大宅與其週邊區域，到達邪惡領域完成五個任務。主角總共得要造訪十個區域，包含鬧鬼大宅、被摧毀的修道院、巨石陣、詛咒都市、海盜灣等等地點，這些區域都有不同的詭異環境與在其中徘徊等待獵物上門的異界妖魔。玩者必須通過重重障礙，消滅由地獄甦醒的邪惡家族成員。

武器與超自然法術 Weapon and Magic

當然了，主角不可能空著手上路，他總共有八種傳統武器可以選擇，包含散彈槍、炸藥、汽油彈、西藏戰砲、大鐮刀與其它武器等。在旅途之中，主角將發現並學習被遺忘的神秘法術，自由地控制超自然的力量。共可學習十六種法術來打擊邪惡，由改變現實的心靈震爆到極具毀滅性的骷髏風暴，總共有八種攻擊性與八種防禦性法術可供選擇。更棒的是主角可以左右開攻地左手一把散彈槍、右手催動法咒，同時使用武器與魔法消滅邪惡的怪物。



怪物 Monster

遊戲中總共將會面對五位頭目，其中有四位是 Jeremiah 死去兄弟的化身。主角必須在詛咒與惡魔般的環境中一一打敗牠們才能夠面對最後不死國王的詛咒。除了射擊與施展法術消滅惡靈，遊戲還提供特殊的模式，包括在神靈世界中飛行漫游的能力以及一種叫做靈占的法術，可以讓玩者見到或是聽到以肉眼無法看到的事物，藉以獲得故事與提示；相信對於玩者的冒險旅途，有著很大的幫助。最後，遊戲中亦預設了多人連線功能，好讓眾人同於惡夢世界中冒險。













TEXT：IKI





發行商：CYBERFRONT
發售日：予定2001年春
遊戲類型：育成SLG
系統需求：WIN95／98

經典美少女育成SLG新作！



若說《PRINCESS MAKER》（《美少女夢工場》）是美少女育成SLG的殿堂級作品，相信各位也不會反對。她不只在PC遊戲界中享負盛名，而且更曾活躍於SFC、PS等多個平台上；經過了4年的時間，廠商CYBERFRONT最近公佈其系列最新作品《PRINCESS MAKER 4》（暫稱）將予定於春季登場！

遊戲特色

有別於前作，在本作中的「女兒」將是身處於現世的東京，也許各位也會認為這與普通的教育子女沒啥分別。這卻是不盡其然，因為小女孩的親父母其實是異世界的住民，為了女兒有更好的成長，他們遂把女兒送到在東京過著平凡生活的「元・勇者」（←即玩者）身邊。遊戲中「女兒」的成長期為10～18歲，在這8年間玩者到底會教養一個怎樣的女兒？

在育成系統分面，本作的教育方針主要分10項，其中亦可選擇「嚴厲」、「普通」及「寬鬆」三種管教態度；而且根據不同年齡，女兒的學習興趣及工作也有所不同。







TEXT：IKI



發行商：工畫堂STUDIO
發售日：2001年1月
遊戲類型：AVG
系統需求：WIN95／98



音樂遊戲及AVG遊戲大家也玩得多了，它們素來也有著各自的捧場客，好像是風馬牛不相及一樣；然而，大家又有否想過兩者混合了到底是怎生模樣？以下介紹的作品《ANGELIC CONCERT》正是一款揉合了音樂遊戲及AVG遊戲的特色之作，就讓我們都靜下來，細聽天使奏出的美妙詩篇。





遊戲特色

遊戲中的女主角，莎菲，是一名夢想成為歌手的16歲少女。為了趕往歌唱大會出場，莎菲遂快步走向王都的方向。可是，途中卻多次節外生枝，鎮上先後發生了多次事故；莎菲遂以自己最擅長的歌唱及樂器演奏來解決事件，並一路繼續向王都進發‥‥途中，莎菲亦將會遇上COCOLA及古莉蘿，前者是已引退的「傳說之歌手」，後者則是某一小國的公主，到底3人最終能否成功到達王都？



遊戲分別由23話故事所組成，在每段故事中也插入了一個「MUSIC PART」，玩者只須對應音符按入正確的按鍵便可，而且更可聽到為主角們配音聲優的美妙歌聲哩！





TEXT：MARKS

星野真里
Hoshino Mari

PROFILE

本名：星野真理/Hoshino Mari
出生日期：1981年7月27日
年齡：19歲
出身地：崎玉縣
星座：獅子座
身高：156cm
血型：O型
興趣：鑑賞音樂、讀書

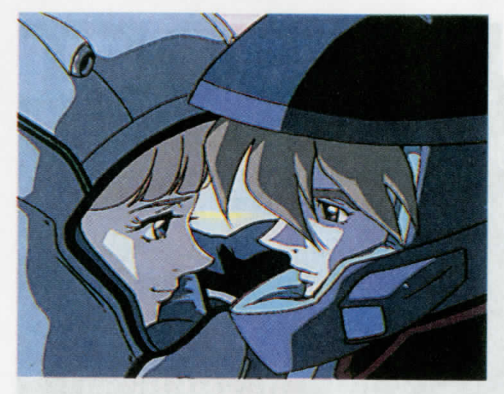
「星野真里」這個名字可能大家未必熟識，但其實早在兩年前的《鬼之棲家》見過這個小妮子，不過她出現最多的電視劇集相信是1995年開始參與演出的《3年B組金八先生》系列（飾演田本乙女），而上年所播放的第五集亦有份參與。至於星野真里的最新作品就是剛在上年9月18日完結的富士電視台劇集《BUS STOP》（飾演北原遙）。今次這一輯圖片是星野真里特地遠赴美國紐約拍攝的，當中更要在寒冷天氣下穿著背心拍攝。

JP-Idol Sniper

Anime Paradise

ANIMEDIA 首席的 2000 年 4 大動畫

TEXT：小悠







一年的動畫番組又過去了，到了三月便是2001年新一季的開始，而適逢日本動畫月刊《ANIMEDIA》今年將20週年記念，便於本月選出了這20年的4大動畫作品，來總結2000年的日本動畫趨勢。日本的動畫月刊每一年番組播放完畢之後的一兩期也是會挑選這年度最佳的作品，情況就有點像《NEW TYPE》的動畫作品格蘭披治選舉。可是今年的《NEW TYPE》是用了千禧年十大動畫作品作為題材，所以今次便為各位可愛的讀者準備了《ANIMEDIA》的選舉，看看這些是否是大家心目中的選擇？當中也是以TV動畫為主的，而且全部也是大家在香港的電視台有作出播放的作品。筆者倒認為有多少出入呢，本人覺得《美少女戰士》系列、《新世紀EVA》、《幽遊白書》和《新機動戰記GUNDAM WING》也可以是這20年的名作次之一，但是其中的GUNDAM WING便比較少影響力了。我想我會選擇現在於星期六播放的《少女革命》或是《他與她的事情》。前者的題材和表現手法絕對是同期作品中沒有的，富藝術性的風格是它一大特徵。後者的影響力是來自描寫男女心理，故事中運用了各式各樣不同的方式把年青男女的心態表現出來。同時這兩個作品也是《NEW TYPE》的千禧年必看動畫之一呢！我想在未來的幾期《ANIMEDIA》選舉它們的名字一定會出現。現在便來介紹一下《ANIMEDIA》選出的作品吧！

《新機動戰記 GUNDAM WING》系列由1995年4月7日開始播放TV版，至96年的3月28日才完結。於1997年的1月推出OVA「Endless Waltz」，而在1998年的8月1日公開放映「Endless Waltz」的劇場特別版。GUNDAM WING可以說得上是高達改革期中一部重要的作品之一，它首度將高達和美少年組合在一起，並不是單純的軍人戰爭物語。五位少年駕駛代表了革命的高達為新時代的和平而戰，這個題材也是以往的高達故事沒有的。當中各有個性的五人在大家的心目中是否記憶猶新呢？《美少女戰士》系列由1992年開始至到1995年的12月23日，一共發表了9套的作品，其中的5套是劇場版的映畫來。這套集美少女、戰隊和戀愛於一身的經典作品，受歡迎的程度完全是可以和同期的《幽遊白書》和《龍珠》相題並論。除了五位美少女戰士之外，於後期作品中加入的天王遙和海王美智留等人也是超人氣的角色來。另一套同期的動畫作品《幽遊白書》相信筆者不用多介紹也十分熟識了，1992年10月10日開始播放至到95年的1月7日正式完結。推出過一套OVA「映像全書」和一套劇場版「冥家死鬥編 炎之絆」，其中最為人氣的是南野秀一（藏馬），大家又喜歡當中那一個人物呢？最後的《新世紀EVA》也在香港掀起了熱潮，那些極度哲學性的劇情令不少FANS化成OTAKU（狂信者），去追求EVA的真理……這是否代表了EVA的成功呢？見仁見智了。







有碟話碟

TEXT：時雨

I'm here saying nothing

主唱：矢井田瞳
發售商：東芝 EMI
發售日：1月24日
價格：1260日圓

不知為何日本的樂壇近期特別多「天才少女」出現？宇多田光、小柳由紀、倉木麻衣，現在又有矢井田瞳，如果香港也有這麼多唱歌了得的女歌手就好了……還是說回矢井田瞳吧，她的 1st ALBUM《daiya-monde》水準之高，實在很難相信她是在 19 歲才開始玩音樂的。雖然有人批評她是抄襲椎名林檎，但其實只有她的出道作《B'coz I Love You》的風格和椎名相似，矢井田瞳大部份歌曲，包括這張《I'm here saying nothing》在內，其世界觀都是描寫少女對戀愛的態度和感受，和椎名那種歇斯底里式的愛憎完全不同。本曲之旋律充滿流行的要素，是那種一聽就會喜歡的類型，尤其是「I'm here saying nothing」那一句，已有足夠理由要你買碟。c/w的《Life's Like a love song》是首極出色的BALLAD作品，絕對有獨立出來成為 SINGLE 的水準！

主唱：倉木麻衣
發售商：GIZA studio
發售日：2月7日
價格：1260日圓



冰冷的海／Start in my life

一直都是神神秘秘的倉木麻衣在最近終於有了她第一次的電視出演，在8月還預定會舉行首次的演唱會！相信倉木的FANS相信必定十分高興。倉木這張新 SINGLE 是兩 A 面，《Start in my life》更是動畫《名偵探柯南》的 ED。首先說說《冰冷的海》，這首歌是很有幻想味的R&B作品，歌曲的混音方法與倉木麻衣的高音演繹，令整首歌飄逸著一種無力、放任的感覺。歌詞的內容也是和探求人內心世界有關的，像「相信自己的手，取回自己被破壞了的心」，類似這樣的歌詞比比皆是，倉木是不是被自己的家庭事情所困擾，因此才有感而發呢？另一方面，《Start in my life》卻是一首直接表現出自己對離開學校有點捨不得的歌曲（倉木今年3月便高校畢業），前後兩首歌呈然的強烈對比，令人對倉木的音樂世界有另一番體會。

VISUAL SOFT

人生交叉剔

COLLECTOR"S EDITION
發售日：2月7日
發售商：PONY CANYON
價格：5800日圓
導演、編劇：保羅湯瑪士安德遜
演員：湯告魯斯、美蓮達狄倫、菲臘碧加荷爾、菲臘西摩荷夫、威廉麥斯、茱莉安摩亞、約翰列尼、謝信羅伯斯





《人生交叉剔》是一套很不可思義的電影。影片中有九個主要角色，他們各自擁有自己人生的問題，九人的關係也十分鬆散，表面上看他們之間沒有太大的關連。唯一可以將他們九人連成一起的，就只有那個名為「與小朋友比賽」的問答節目。不過隨著故事的發展，他們的行動最後會偶然地連起來，並引發出影片的高潮……導演保羅湯瑪士安德遜在本片充分表現出其天才橫溢的一面，尤其是那巧妙的鏡頭運用和剪接技術，令觀眾對他留下極深刻的印象。除此之外，演員們的演出也是無懈可擊，湯告魯斯更憑本片獲得了 1999 年金球獎最佳男配角。比起《M:I 2》中的他，本片中湯告魯斯的感情演繹絕對是有脫胎換骨的感覺。



STORY

在床上等待死亡來臨的前電視監製兼富翁；被富翁所遺棄的兒子，現在是專門教導男仕「追女大法」的性專家；最初是為了錢才下嫁富翁的年輕女子；想令富翁和兒子和好如初的看護；被診斷出患了癌症的問答遊戲節目名司儀；司儀那個上了毒癮的女兒；對這女子一見鍾情的警員；成為了問答遊戲明星的天才少年；年少時也曾是問答遊戲明星的「前」天才少年，現在卻是個潦倒的失業漢……表面上沒有什麼關係的九個人，將會因為命運的安排而走在一起……





TEXT：小悠

Toy Raider

Toy Raider最近也沒有什麼特別的東西介紹給各位可愛的讀者呢……連筆者也布這個想法耶。難度除了模型和首辦之外便沒有什麼好介紹了嗎？又不是呢，筆者便找了一些有趣的東西想在這一期介紹給大家。不知道大家有沒有玩過洋娃娃呢？相信這個便是女孩子童年時最喜歡的玩具之一了。隨著年代和手工藝技術的提昇，人們對洋娃娃的要求已經不單止是可以自由擺姿勢和替換衣服那麼簡單。一套有名的洋娃娃一套新晚裝的價錢，比人穿的衣服還要貴！可想而知現在洋娃娃的質素之高，已不是一般的小女孩玩具了。而另一方面，在日本的洋娃娃技藝也日漸成熟，除了能造出傳統的換衣服娃娃之外，也可以模仿著其他人物造出新的娃娃來。在這個影響之下洋娃娃已經在國內有復甦的潮流，各大娃娃廠商也推出新作品來爭取市場。於去年的12月10日，日本的東京池袋CONVENTION CENTRE展示廳便舉辦了一個全日本最大型的DOLL EVENT，名為「DOLLS PARTY 4th in 2000 Winter」。





今次第四屆的「DOLLS PARTY」不論是展品數目是創下過去的最高記錄，連參觀的人次也是創歷年來的新高。傳統的和服娃娃依然是在企業間有一定的地位，加上美國和歐洲的娃娃也有參展，令人們有許多新的選擇。不過今次筆者想介紹給大家的是十分有首辦影子的DOLL，有的是取材自動漫人物，有些是取材自日本名星，也有些是DOLL服飾的展覽來。這麼大型的「DOLLS PARTY」又怎樣會少了一樣業界洋娃娃設計比賽呢？在這些作品之中有各位讀者喜歡的一個嗎？

DOLLS PARTY 4th in 2000 Winter

◆ 校服樣子的美夕，連她的髮型也是做到和漫畫的美夕一模一樣的，的確是十分細緻呢！比較起那種突出長髮的娃娃來說，美夕是樸素的類型來呢。比例和造型也掌握得十分好啊。

◆ 若GIGA PRODUCTS是以設計原型聞名的話，Love Sound則是以設計DOLL的時裝而與它齊名業界了。每屆的DOLLS PARTY也是Love Sound舉辦時裝SHOW的時候，這十個便是今次的展品了。







◆ 來自宇宙戰艦的有名少女・琉璃。DOLL化的她今次以劇場版中的喪服姿態登場，是黑白花裙的配對來。最突出的地方相信是那把長而流麗的秀髮了，加上那眼神和面形便能充分描寫出她的悲哀。

◆ 是《DI GI CHARAT》的USADA HIKARU啊！DOLL化之後依然是十分可愛，右邊的是1：6的BIG SIZE，而左邊的是比例小很多的HIKARU。大的那個其實是依照原創版而新造的，所以衣服和飾物也是跟小的HIKARU一模一樣。





◆ 新銳的DOLL製作人CHISE便在場中展示這個取材自日本名星田中麗拉和濱崎步的兩個DOLL。這兩個DOLL和相中的真人是相同比例加以縮小的，最精彩的地方是製作人連髮型和服飾也照十足，真是巧奪天工。

◆ 雲集有名的DOLL製作人於一身的GIGA PRODUCTS，是DOLL業界數一數二高質素的DOLL廠商。今次在DOLLS PARTY推出了一共十三由不同設計師製作的DOLL，全也是這個展覽中最受歡迎的。筆者便最喜歡第6號那個十分像小櫻的DOLL了。















◆ 啊？！他是在有名電視遊戲詳目「TV CHAMPION」決勝戰中的金谷先生呢，今次他在這個SHOW中展示了他造的一個繪馬和一個相同題材的DOLL。

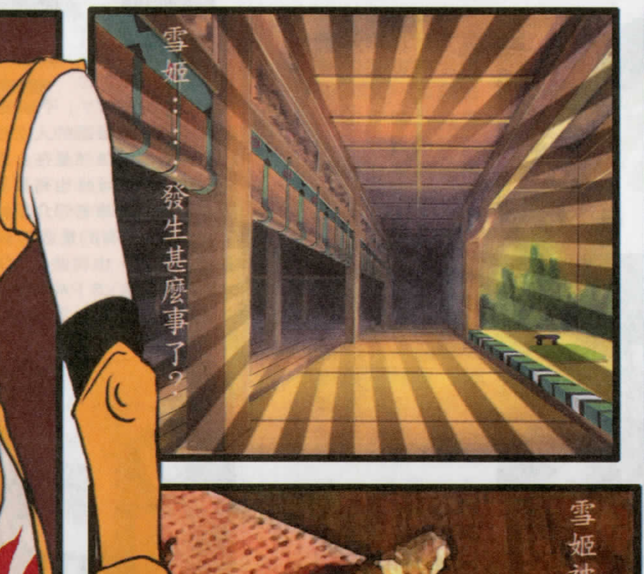




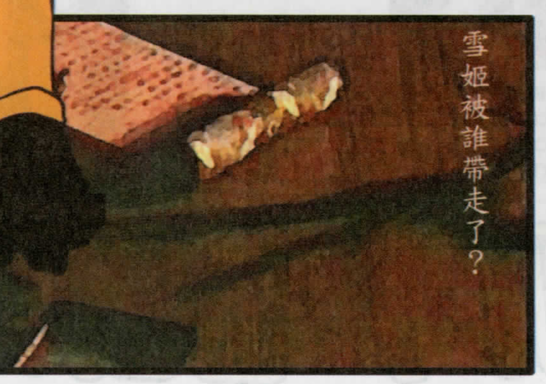
鬼武者

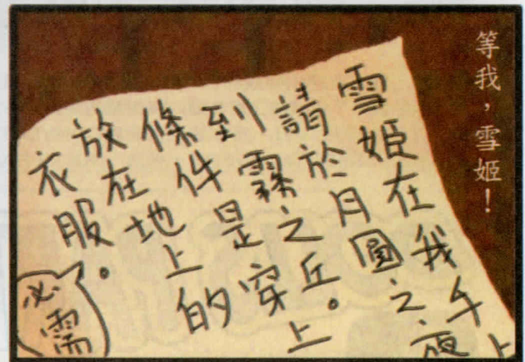
GP劇場

CREATED BY IEI









月圓之夜

我已經來了，你們出來吧！

待續

懷古錄



TEXT：IKI



© 1992 JALECO

製造商： JALECO
發售日： 1992 年 12 月 22 日
SFC／ACT／12 M／1P～2P

快打刑事，拳拳到肉！

對於各SFC機主而言，相信也不會對《RUSHING BEAT》這套作品系列感到陌生罷！猶記得91～93年，橫向ACT作品可說是業界中的熱門題材（←其時FIG作品在家庭遊戲機市場中尚未成氣候），其中這套《RUSHING BEAT》系列更曾於SFC上推出了三集之多，可謂是SFC時代的ACT名作；而拙文以下淺介的《RUSHING BEAT亂・複製都市》則為同系列作品中的第二部曲，亦是筆者認為成就最高之作。

《RUSHING BEAT》歷代年事表

作品名稱	發售日期	容量	售價（日圓）
RUSHING BEAT	27／03／92	8M	8700
RUSHING BEAT亂・複製都市	22／12／92	12M	9600
RUSHING BEAT修羅	17／12／93	16M	9700

遊戲特色

基本上，三集的《RUSHING BEAT》無論在故事、系統、人物動作等各方面也是一脈相承的，其中又以第二集《～亂》的成就最高。故事方面，自RICK NORTON及DOUGLAS BILD把惡黨擊退後，街道又再回復和平。可是有一天，RICK及BILD發現與自己經營體育館的其餘三位伙伴失蹤了；二人在追查同伴行蹤的時候，卻遇上了一個謎之組織，為救出同伴，他們遂向這個複製都市進發‥‥

至於在系統上，《～亂》是一款橫向ACT作品，除了基本的「見鑊打鑊」外，遊戲中更保留了前作的靈魂--「怒」模式。只要被扣掉一定的能源，角色使會全身「閃紅」，進入忿怒狀態，此時除了全身無敵外，角色投技的破壞力更是變得異常驚人！又，本作的登場更由前作的二人一口氣增至五人；根據開始時選擇不同角色，首三版的BOSS亦會有所不同（←首三名頭目全是同伴的複製人形）。



秘技篇

使用相同人物參戰

以2P模式開始，在選人畫面中把1P及2P的CRUSOR同時指向相同人物，然後再「同時」按掣決定，便可使用相同人物參戰。

VS模式中必殺技使用不能?

在VS模式中的選人畫面中按下、L、R來決定，之後在VS模式對決中便不能再使用任何必殺技。

強力隱藏技(RICK、BILD限定)

人物	技名	指令
RICK NORTON	STRENGTH UPPER	B＋Y
	KINDER ATTACK	A＋B＋R
DOUGLAS BILD	火炎攻擊	X＋Y
	急降下KICK	B＋X

「怒」模式隱藏技(假設角色面向右場合)

人物	指令
RICK NORTON	↑↓→＋Y
DOUGLAS BILD	↑↓←→＋Y
LORD・J	←→←→←＋Y
華斬	↑↓→←＋Y
WINDY MILLA	↑↓→＋Y

















駱克道33號

大家好！這個「駱克道33號」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~駱克道33號」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPPS編輯部

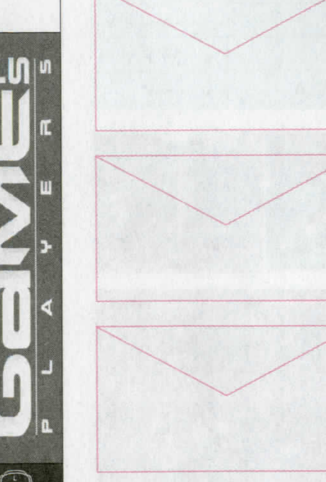
Hello,

How's it going? I guess you and the other editors must be enjoying the Chinese Lunar Year holidays eh??

Anyways, I'm from Canada. I have couple of questions on Love Hina that I hope you can answer them for me. (1) Do you know if the limited box set(comics, not the game) still on sale? If yes, where can I find it? (2) Where can I find the DVD version of the animation (if there is a DVD version)?

That's about it! Hope to hear from you soon.

Monchhichi.



TO: Monchhichi

妳好，我們這些編輯也是在農曆新年十分忙碌的呢！是因為在這個時候印刷廠會放新年假的關係，所以我們一定要爭取時間去出書，令大家的新年也為工作而努力。不過在工作完了後我們也是有放假的呢，所以今個新年過得還可以的。

1） 有啊，在旺角的信和中心2樓的一些漫畫店中會有《LOVE HINA》的限定版漫畫BOX。內容是有1~8期的漫畫和一些限定版附送精品，但是這個BOX是不包括最近推出的0號的。

2） 同樣是在旺角的信和中心，那兒是動漫畫產品的集中地來呢！但是妳不是住在加拿大的嗎？

FROM：編輯部

GPPS編輯各位好：

我叫詩帆，是貴刊的新讀者，請各位多多指教！今次的來信是問一些有關編輯工作的問題，因為我很想知道多一些各位編輯的生活是如何的啊。除了可以問PS遊戲的問題之外，是否不可以問問這一類與遊戲無關的問題呢？除了這個之外我還想問問有關副刊的東西呢！希望被各位編輯抽中作答啦~最後祝各位新年快樂，步步高陞。

1） 工作是有時間表按著做的嗎？

2） 寫完了之後是否連版面設計也要編輯做？

3） 在公司印完批發出街的麼？

4） 編輯之中最年輕的男生和女生是誰呢？

5） 遊戲編輯難做嗎？

6） 印花競投計劃是否依然進行啊？

7） 上次在沙田舉行競投，下次會在那兒呢？

8） 做GPDC的編輯和你們GPPS的編輯是否一起工作的呢？

9） 介紹本地漫畫的專欄會復載嗎？

10） 會深入介紹日本漫畫嗎？

海藍詩帆

TO: 海藍詩帆

呀……其實也是沒有什麼特別的限制大家問什麼問題，所以妳問有關編輯工作的問題也是可以的，沒什麼關係。不過真的很少讀者來信是不問有關遊戲的問題呢，妳也好像對編輯的工作十分有興趣。妳問的問題我們會盡量去解答，也很多謝妳對我們的支持呢！

1） 是有的，在大家分配好工作後便按時間表行事了。

2） 不是的，我們是有Artist去將每一份稿件排版的。

3） 當然不是啦！書是在印刷廠印好，釘裝完成了才由批發商批發出街的。

4） GPPS最年輕的男生是小悠，而最年輕的女生是隨風。

5） 沒有什麼工作是不難的。

6） 是的。

7） 未決定，詳情請留意GamePlayers.com.hk。

8） 是在同一層工作的，大家也是同事來。

9） 會的。

10） 會介紹新的日本漫畫，但詳盡的相信要研究過才能回應妳了。

FROM: 編輯部

TO GPPS 編輯

1）請問「蒼流星力士拿」電視劇VCD在那裡有售?

2 ）承上題，該劇主題曲「Lonely Way」是誰人主唱？在那裡有售這CD呢？

3）貴刊說明這本是PS專用雜誌，為何有DC專頁和N64專頁呢？

4 ）為何GPPS沒有互動遊戲誌VCD送，而只在GPDC上出？

5）貴刊可否加強在CD上的介紹，每期只有為幾隻CD的介紹，實在是太少了！

That's all，祝life愉快

讀者:GOY

TO: GOY

1） 「蒼流星力士拿」電視劇VCD沒有推出正版VCD推出過呢。

2） 在旺角的信和中心地庫可以找到的。

3） 一本遊戲雜誌是不能只介紹一個平台的遊戲而忽略其他遊戲。

4） 有啊。

5） 可以反映一下。

FROM: 編輯部

編輯大家好:

我有幾個問題向你們請教

1. 在《超級機械人大戰α》中如何說得妮露？

2. 同上如何說得莎拉？

多謝回答

祝貴刊新年進步！

G.FOX

TO: G.FOX

1） 妮露是需要用達巴才可以說得的，加上玩者到一定的熟練度才可以成功。

2） 莎拉要用駕駛G防衛號的阿力才可以說得。同樣是要玩者到一定的熟練度才可以成功。詳情可以參考本刊攻略。

FROM: 編輯部

悟空先生:

這是我第二次來信，希望能被抽中，多謝！

1 ）我把最終BOSS擊敗，拿到了第139期GAME PLAYERS中所說的幾塊迷之石板，但只能去第一個迷之異世界，第二個不能去，第二個異世界還少右上角一部份，請告訴我怎麼去第二個異世界？

2） 惡魔城月下夜想曲開發怎麼到達百分之二百十以上？

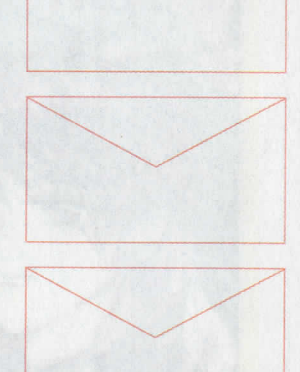
長期讀者The Nightly Wolf 上

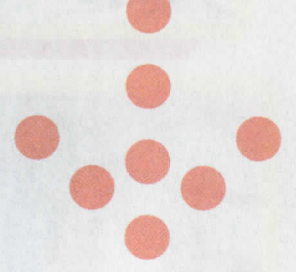
TO: 長期讀者The Nightly Wolf

1 ）要進入不可思議大陸二，必須取得四塊？石板，其中三塊是從神那裡取得。在不可思議大陸一的世界內，玩者只要在十五回合內打倒神，祂便會給玩者戰利品，其中三塊是？石板。另外那一塊在辛岡之洞穴（過去）內取得。

2 ）要玩者解破了地下水道和到達惡魔城最下層才有機會。

FROM: 編輯部





GPS美術學會

學員：里繪



Cora

不知為何，小妹覺得這幅畫有《不思議遊戲》的感覺…（^-^;;）可能畫中有些中國的色彩吧！畫面非常華麗，不是有寶珠、就是到處都金光閃閃，不過兩位角色的面容都有點兒「有神無氣」，相信這是因為她們的眼神所致，令人看起來都是覺得眼睛是張不大。



謎之女

這次謎之女的繪畫風格與以前不同了哩！整幅畫以冷色為主，跟少女的表情很配合，而在上色方面，陰影的處理亦做得很好，在控制顏色上真的進步了不少！但仍需要注意一下身體結構，如少女的腰部太短；另外，被紫色包住的右手不是太明顯和沒有質感。



Lion

十分詭異的一幅畫，背景的黑色煙霧使氣氛更為突出。啡色頭髮的少女畫得不錯，可是黑髮那位的面部結構就有修改的必要，雙眼的距離太遠，而咀亦畫得怪怪的。期待下次的作品。



Leo

用了粉彩和木顏色來上色，令畫面變得十分柔和，但如果窗外的景色是以黃昏做背景的話，色調就可以更為統一。人物的樣子繪畫得不錯，但景物的畫法就要多點練習了，特別是畫中較遠的物件在透視上就出現問題。



Y.W.H.

這是用水溶性木顏色筆來上色的嗎？在上色的時候要留意盡量不要塗到「一撻撻」，否則就會影響畫面了！此外，在上線時最好一筆過，而即使要補筆亦最好緊接黑線來畫，就像粉紅色裙子的線條般「開叉」便不太美觀。最後，記著要依照「投稿須知」來投稿啊！

投稿須知

1.畫稿大小不得超過29.7cm × 21cm（A4 SIZE）；
2.請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3.每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵；
4.所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPPS》」。



主持人：時雨

READER'S LAND

CAPCOM 是一間急功近利的遊戲廠？

時雨兄：

你好！CAPCOM最近似乎越來越急功近利，那班可憐的喪屍們就像一群忙碌的演員，要不停地在DC與PS 2兩個大舞台間跳來跳去。小弟就此想議論一下CAPCOM。

當初得知《BHCV完全版》要在PS 2上推出時，小弟就立想起當初CAPCOM在發售DC版《BHCV》時的聲明，《BHCV》只會是DC專用的遊戲。但是現在……不過細心一看又發現，CAPCOM確實是無意將《BHCV》移植至PS 2，在PS 2上推出的是《BHCV完全版》，想不到CAPCOM不僅炒冷飯有一手，連玩文字遊戲也如此到家。假如拋開情感的因素，也實在很難怪CAPCOM，試問CAPCOM能容忍自己的王牌作品只有四、五十萬份的銷售量嗎？因此CAPCOM絕對不會再讓同樣的事情發生第二次。

《BHCV完全版》在PS 2上推出，或者正標誌著這套"經典的恐怖大作將退出恐怖遊戲之列，它帶給我們的不再是恐怖，更多的只是在磨礪我們無可奈何的耐心"。但是小弟仍然期待《BH4》的推出，因為抱怨歸抱怨，玩歸玩。

接著談街機方面。以前曾聽一些高手在比較STREET FIGHTER與KOF時說過，STREET FIGHTER比KOF更有深度。小弟愚鈍，至今尚未參透個中玄機。不過在小弟眼中，假如讓八神與RYU打一場，情況絕對是一面倒的。當初SNK與CAPCOM合作開發《CVS》時，SNK幾乎將KOF的精華毫不保留地交給昔日的對手CAPCOM，但可惜的是，CAPCOM對這種理念根本不放在眼內，CAPCOM以自己的方式去理解KOF，大刀闊斧地去改革，因此《CVS》多少有些變味。

至於那個號稱新生代的《STREET FIGHTER III》，小弟認為當中的BLOCKING實在讓人無所適從，它的出現令到波動、昇龍這些STEET FIGHTER傳統的牽制模式形同虛設。與高手對戰時就像找李尋歡決鬥一樣，任憑你這邊打得天花亂墜，他那邊依然一動不動，只等一把飛刀過來就結束戰鬥。

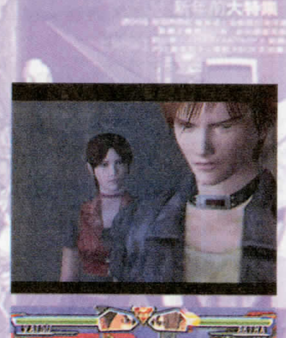
小弟比較喜歡CAPCOM的《燃燒吧！JUSTICK學園》，並不因為遊戲本身好玩，而是欣賞CAPCOM所作的改變。因為一直以來，CAPCOM的格鬥遊戲都給人樸素(老土)的感覺，而在這遊戲中，無論是人設還是招式的表現，都有一份華麗的感覺。

中國有句成語，吳櫝還珠，真正做到這樣的遊戲廠商沒有幾家，而CAPCOM，在小弟眼中就肯定不是其中之一。

祝工作順利
新年快樂

ROCK

2001.1.21





ROCK：

看過ROCK君對CAPCOM的一連串批評後，筆者覺得你可能對CAPCOM有少許誤解。

CAPCOM將《BHCV》重新推出完全版並移植至PS2上，或許會令玩者覺得她是在「炒冷飯」，但筆者覺得這並無任何不妥。相信ROCK君也知道CAPCOM是一間走多平台路線的遊戲商，而這也會是遊戲業界未來的趨勢。現時遊戲的開發費用不斷上昇（在PS2推出後這問題更為嚴重），CAPCOM要將自己的作品的價值用盡，實在是無可厚非的事。況且《BHCV》雖為《BIO》系列的「外傳」，但實際上故事卻是直接繼承自《BH2》的，筆者甚至認為《BHCV》才是真真正正的《BH3》。一套《BIO》系列如此重要的作品，如果讓廣大只有PS2而沒有DC的玩家錯過了豈不是極之可惜？

至於《BHCV完全版》的DC版本從另一個角度來看，也可以說是對DC玩家的一種補償。CAPCOM相信不想令DC的FANS有種錯覺：「DC就出普通版，PS2就出完全版，簡直就像《DOA 2》一樣！」，所以決定一視同人，明知DC版的銷量不會好（日本到處都可以買到二手的《BHCV》），也照樣推出。

筆者也十分欣賞CAPCOM不斷以實際行動來支持DC的做法。CAPCOM是除SEGA以外在DC上推出遊戲最落力的廠商，在這兩三年來，每一套CAPCOM的街機遊戲，都在可以在DC上玩到。不止如此，CAPCOM也非常積極在DC上發展網上對戰服務，充份發揮出DC的潛能。如果DC沒有了CAPCOM，相信就只剩下SEGA一間公司支撐大局，而DC網路亦會失色不少。

至於SNK和CAPCOM格鬥遊戲之遊戲性方面，由於筆者專攻的只是3D格鬥，所以實在不太適宜在這裡發表什麼意見（汗）。不過單是看日本街機雜誌《ARCADIA》內的《CVS》攻略，也可以想像到日本玩家對這遊戲是相當熱衷的，照理遊戲性也不會太差才對。

最後是有關《STREET FIGHTER III》的。BLOCKING的出現，最初的確叫一眾玩者無所適從，但這其實也只是習慣的問題。好像筆者玩慣《VF》的，面對《DOA2》的HOLD最初也是抓不著頭腦。但在習慣了後，便會發現到以前從未發現過的新戰術、新意念。ROCK君不知會否將其他2D格鬥的概念強加在《SF3》上，所以才覺得出面的高手們打得「龜」呢？每一套格鬥遊戲都有它最獨有的戰術，ROCK君不妨對《SF3》觀察多一段時間，問一問身邊有關它的意見後再下結論也不遲。

祝 身體健康！

時雨

◆經常推出「補完版」和續集，是否就是無誠意的表現？

GamePlayers PS Reader's Land 投稿表格

姓名：______________________

性別：__________ 身份證號碼：__________

地址：______________________

______________________ 電話：__________

（可使用影印本）

投稿須知：

◆本欄歡迎各位讀者來信發表任何有關遊戲之意見或評論

◆來稿時請填妥上面的表格，連同稿件一同寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「GamePlayers PS Reader's Land 主持人收」

◆來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費（視內容和字數而定）作獎勵，大家請踴躍來信！



參考書目：《ALL ABOUT SNK 對戰格鬥 GAME 1991-2000》

TEXT：IKI

我問你答

The King Of Quiz--《侍魂》總匯篇

1993 年夏，SNK 在毫無宣傳下推出了史上第一款刀劍格鬥遊戲《SAMURAI SPIRIT 侍魂》（海外版《SAMURAI SHODOWN》），作品中將江戶武士形象一絲不苟地表現出來。同年，此作亦取得「93 年度 GAMEST 大賞」，足見遊戲的受歡迎程度。可是由於兩套 HN64《侍魂》接連失利，《侍魂》系列作品的風光似已不再。為了一再緬懷作品的魅力，本欄今次遂以其中 4 輯最受歡迎的「2D 版」《侍魂》為題，製作了數十則有關《侍魂》系列的問題，廢話少說，真劍勝負！（笑）



問題 01：請問在《侍魂 1》中，玩者共可選擇多少名角色？

問題 02：承上題，直至最終 BOSS 前共有多少次「演武」（Bonus Game）？

問題 03：請問西洋女劍士 CHARLOTTE 是來自下列哪個國家？
- a）英國
- b）法國
- c）德國

問題 04：又，《侍魂 1》霸王丸的 ENDING 中出現了哪名《餓狼》人物？

問題 05：圖中右京的必殺技「燕返」有甚麼指令？（圖 1）

問題06：SHIRO TOKISADA AMAKUSA即是哪名角色的英文名？

問題 07：《侍魂 2》中使用隱藏人物「黑子」的指令是甚麼？

問題 08：新人物牙神幻十郎那招「↓↘→＋斬（3 回入力）」叫甚麼？
- a）八相發破
- b）火炎曲舞
- c）三空殺
- d）三連殺

問題 09：承上題，下列哪種動物經常跟隨著牙神幻十郎（《侍魂 2》）？（圖 2）
- a）青蛙
- b）小鳥
- c）狗
- d）烏龜



圖 1



問題 10：請問《侍魂 2》的真正作品名稱是甚麼（連副題）？

問題 11：試述《侍魂 2》中「王虎」的武器與前作有何分別？

問題 12：霸王丸在《侍魂 2》中的秘奧義叫甚麼？

問題 13：《侍魂～斬紅郎無雙劍》中，最終 Boss 叫甚麼？

問題 14：承上題，作品「LV 選擇」中「劍豪」有甚麼特別之處？
- a）可作一定次數的「自動防禦」
- b）開始時「怒 GUAGE」處於全滿狀態
- c）不能作防禦
- d）甚麼特別也沒有



圖 2

問題 15：請問《斬紅郎無雙劍》中持著傘子的少年叫甚麼名字？
- a）花諷丸骸羅
- b）斬首破沙羅
- c）御名方守矢
- d）緋雨閑丸



問題 16：圖中所示是《斬紅郎無雙劍》中哪名角色的 ENDING 畫面？（圖 3）

問題 17：請問「八岐大蛇」是狂死郎的「羅刹」或是「修羅」必殺技？

問題 18：《侍魂～天草降臨》中加入了哪兩名新人物？

問題 19：承上題，作品中「自決技」的指令是甚麼？

問題 20：又，作品中「斷末奧義」的指令是甚麼？

問題 21：CHARLOTTE 在《天草降臨》的 ED 中，與遊戲中哪名角色相遇？

問題 22：根據設定，風間兄弟哪人為兄？哪人為弟？



圖 3



答案：（1）12 名（2）3 次（3）b（4）不知火舞（5）跳躍中↙↓↘→＋斬（6）天草四郎時貞　7）在選人畫面中輸入↑↓←↑↓→＋A（8）d（9）a（10）真侍魂～霸王丸地獄變～（11）《侍魂 1》的武器是一把大刀，而《2》則變成石柱　12）天霸封神斬（13）壬無月斬紅郎（14）d（15）d（16）NAKORURU（17）羅刹（18）風間火月 & 風間蒼月（19）←→↘↓＋START（20）↓↓↑→→＋C（21）霸王丸（22）風間蒼月為兄長，風間火月則為弟弟

銷售榜。

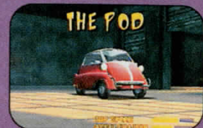


RANKING << HK AND JAPAN

香港



NO.1 鬼武者
Playstation 2/AVG ■CAPCOM 7800日圓



NO.2 Top Gear Dare Devil
PlayStation 2/RAC ■KEMCO 6800日圓



NO.3 機動戰士GUNDAM VOL.1 ~SIDE 7~
WonderSwan Color/SLG ■BANDAI 4500日圓

NO.4 FINAL FANTASY
WonderSwan Color/SQUARE/RPG/4800日圓

NO.5 METAL SLUG X
PS/SNK/ACT/5800日圓

日本



NO.1 鬼武者
PS 2/AVG ■CAPCOM 7800日圓 銷量:541,646



NO.2 SPACE VENUS featuring MORNING娘
PS 2/ETC ■SCE 5800日圓 銷量:61,575



NO.3 第一神拳VICTORIUS BOXERS
PlayStation 2/SPT ■ESP 6800日圓 銷量:37,738

NO.4 機動戰士GUNDAM
PS 2/BANDAI/ACT/6800日圓 銷量:24,844

NO.5 MADDEN NFL SUPERBOWL 2001
PS 2/ELECTRONIC ARTS SQUARE/SPT/6800日圓 銷量:23,689

期待榜。

RANKING << HK AND JAPAN

香港



NO.1 163票
(PS2) WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 (KONAMI)



NO.2 117票
(PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE)



NO.3 75票
(PS2) METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (KONAMI)

NO.4 (PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE) 75票

NO.5 (PS2) DEVIL MAY CRY (CAPCOM) 70票

日本



NO.1 1094票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 710票
(PS2) FINAL FANTASY XI (SQUARE)



NO.3 497票
(PS2) STAR OCEAN

NO.4 (PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE) 422票

NO.5 (PS2) METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (KONAMI) 418票

姓名:________ 年齡:________

身份證號碼/護照號碼:________

地址:________

________聯絡電話:________

期待榜-香港(不限遊戲數目)

遊戲名稱::________

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」2/16~2/23號

截止日期:2月10日

今期獎品

GRAN TURISMO紀念簽名	1名
POCKET MONSTER模型	1名

GPM PS vol.3期得獎名單

FFVIII Figture	1名 鄧子聰	V368XXX (A)
鬼武者海報	1名 張景雄	Z713XXX (0)





TEXT：道場師範代小悠

秘之卷

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

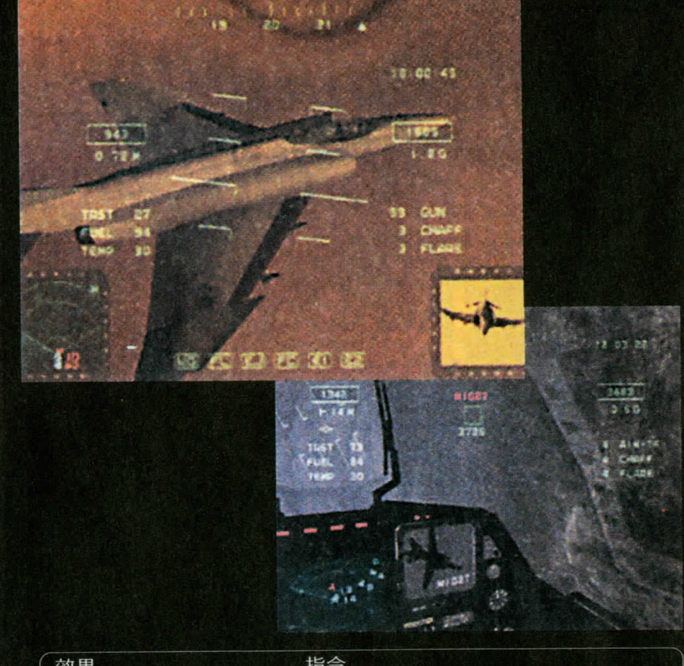
免許皆傳	港幣500元
無雙三段	港幣300元
天地二段	港幣200元
秘傳卷軸	港幣100元
咀咒卷軸	走火入魔呀你！

SIDE WONDER MAX

4個隱藏指令公開！

評價：天地二段
機種：PlayStation2
傳授者：邪道流師範





最近也沒有什麼飛行模擬遊戲有秘技呢，幸好在PS2上有一隻受歡迎的東西可以推介給大家。於PS2上進化成功的飛行模擬遊戲《SIDE WONDER》大家有沒有買回家玩啊？最新作之中是有4個不同種類的隱藏指令可以在遊戲進行中使用的呢！有玩過這個遊戲的朋友應該知道，要CLEAR全部的MISSION是非常的花時間，而且後期MISSION的難度亦相當之高。可是有了隱藏指令便不用愁了！因為在今次公開的指令之中是有一種可以令全部MISSION也一瞬CLEAR的指令。此外還有玩者的駕駛倉視點會自動追尾，再加上無限火箭這個超強力的武器，玩者即使要挑戰難度高的MISSION也不是問題呢！而另一個可以看後方視點的隱藏指令，實用程度也是不及之前介紹的三個高。而輸入秘技的方法是在旗出現的畫面前按指令便可以了，而全MISSION一瞬CLEAR的指令是需要在暫停的畫面中輸入指令的。四個隱藏指令如下：

效果	指令
可以自由看後方視點	在旗出現的畫面前按L2、R2、L STICK、R STICK同時按下
駕駛倉視點會自動追尾	在旗出現的畫面前按L1、R1、L STICK、R STICK同時按下
無限火箭	在旗出現的畫面前按L2、R2、左、○同時按下
MISSION全CLEAR	於暫停的畫面中順序按上、下、左、右、下、上、△

DOA2 HARDCORE

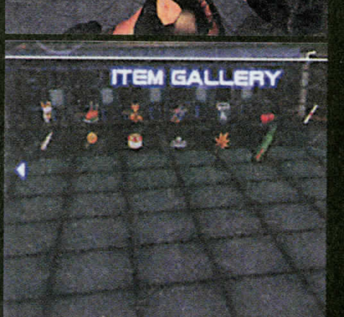
隱藏服飾出現條件公開！

評價：免許皆傳
機種：PlayStation2
傳授者：邪道流師範

著名的3D格鬥遊戲《DOA2》除了在DC推出過家用版遊戲之外，於PS2也有推出這隻《DOA2 HARDCORE》。相比起DC版方面，PS2版修改了一點人物的技巧，而故事和玩法基本上是和DC版完全沒有分別。既然打法是沒有改變的話HARDCORE有什麼賣點呢？相信是HARDCORE版獨有新服飾了。在HARDCORE版之中除了每個角色有基本的兩套衣服之外，是有許多隱藏的服飾可以在遊戲中得到的。不過在隱藏的服飾之中是有一些是一定要達到某一些條件才可以出現，這些上位的服飾是要最後才可以得到的呢！隱藏角色BAYMAN也有兩套隱衣服可以在HARDCORE中取得，可惜的是PS2的DOA2比較起DC的畫質差一點，起角的地方也較為多……這會否影響到大家收集隱藏服飾的熱情呢？取得隱藏服飾的重點是要順序從C3開始，最後才可以得到上位的服飾。









NO.	SYSTEM 條件1	SYSTEM 條件2	UPS 條件1	UPS 條件2
KASUMI				
C3	STORY CLEAR	-	UPS 勝利數×1	UPS 使用回數×5
C4	STORY CLEAR N	STORY CLEAR ×3	UPS 勝利數×5	UPS 使用數×10
C5	STORY 沒CONTINUE CLEAR	STORY CLEAR ×5	UPS 勝利數×10	UPS 勝利數×18
C6	SURVIVAL 有200萬分	使用回數50回	UPS 勝利數×25	UPS 使用數×45
C7	SURVIVAL 有50勝	使用回數90回	UPS 勝利數×45	UPS 使用數×81
REI-FANG				
C3	STORY CLEAR	-	UPS 勝利數×1	UPS 使用回數×5
C4	STORY 沒CONTINUE CLEAR N	STORY CLEAR ×3	UPS 勝利數×5	UPS 使用數×10
C5	SURVIVAL 有100萬分N	STORY CLEAR ×5	UPS 勝利數×10	UPS 勝利數×18
C6	REI-FANG C5和JAN-LEE C5的TAB BATTLE CLEAR	使用回數50回	UPS 勝利數×25	UPS 使用數×45
C7	TIME ATTACK 在4'15"00以內N	使用回數90回	UPS 勝利數×45	UPS 使用數×81
AYANE、TINA和HELENA				
C3	STORY CLEAR	-	UPS 勝利數×1	UPS 使用回數×5
C4	STORY 沒CONTINUE CLEAR N	STORY CLEAR ×5	UPS 勝利數×5	UPS 使用數×10
C5	SURVIVAL 有150萬分N/150萬分N/200萬分N	使用回數20回	UPS 勝利數×10	UPS 勝利數×18
C6	SURVIVAL50勝N	使用回數50回	UPS 勝利數×25	UPS 使用數×45
C7	TIME ATTACK 在4'15"00以內N	使用回數90回	UPS 勝利數×45	UPS 使用數×81
GEN-FU和JAN-LEE				
C3	STORY CLEAR	-	UPS 勝利數×1	UPS 使用回數×5
C4	STORY 沒CONTINUE CLEAR N	STORY CLEAR ×5	UPS 勝利數×5	UPS 使用數×10
C5	SURVIVAL 有100萬分	使用回數20回	UPS 勝利數×10	UPS 勝利數×18
C6	SURVIVAL48勝N（大三元）/40勝N	使用回數50回	UPS 勝利數×25	UPS 使用數×45
EIN、ZACK、HAYABUSA、BASS和LEON				
C3	STORY CLEAR	-	UPS 勝利數×1	UPS 使用回數×5
C4	STORY 沒CONTINUE CLEAR N	STORY CLEAR ×5	UPS 勝利數×5	UPS 使用數×10
C5	SURVIVAL 有100萬分N	使用回數20回	UPS 勝利數×10	UPS 勝利數×18
BAYMAN				
C3	TIME ATTACK6'00"00之內N	使用回數10回	UPS 勝利數×5	UPS 使用回數×9
C4	SURVIVAL 有100萬分N	使用回數20回	UPS 勝利數×10	UPS 使用數×18



今期的逃娛：

- 美少女戀愛麻雀系列2ND私立鳳凰學園~1年純愛組~
- COLORFUL LOGIC 2
- MOTO RACER WORLD TOUR
- FORD RACING
- BASE BALL~職業草野球~
- Castrol HONDA WORLD CHAMPIONSHIP TEAM VTR 1000
- EQUESTRIAD2001~SERIOUS HORSEPLAY~

TEXT BY 漏氣之人 SAKURA KI

美少女戀愛麻雀系列2ND私立鳳凰學園~1年純愛組~

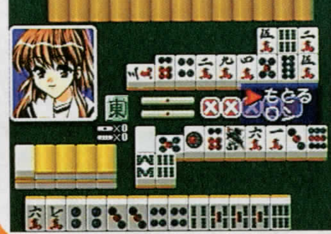
與可愛的女孩們打麻雀

J · WING | 3800日圓 | 發售中 | TAB



PS

大家看了這個標題是不要有過份的幻想，因為這遊戲絕對不是「十八禁」的作品，筆者在此實在要澄清一下。遊戲中會有三位可愛的女孩子當女主角，玩者的目標當然是利用麻雀去與她們增加感情(只是好感度，請不要心邪)。玩者一開始便要決定追求那一位女角，面對美麗清純的美玖、活潑可愛的清乃和艷麗好動的阿利莎，還是專心一意追求比較好。玩者只要在五次的麻雀比賽之中，取得全部勝利便能得到HAPPY ENDING。在每一場麻雀比賽之間，會有很多對話和CG交代故事的發展，如果玩者看厭了或者只想快些打麻雀的話，只要按START便可以跳過對話部份，是個十分體貼的設定。



COLORFUL LOGIC 2

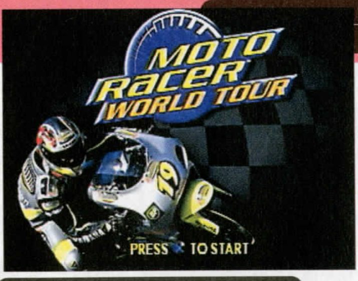
填填色！動腦筋！

ALTRON CORPORATION | 1800日圓 | 發售中 | TAB



PS

不知道大家還記不記得，在PS上曾經有個考邏輯的填色遊戲，它的續集終於再次登場了。遊戲的方法其實十分之簡單易明，在一張格仔表上，按照縱橫所給的提示填入適當的顏色和格數，只要填得正確的話，一幅漂亮的畫便會顯現在玩者的眼前。大家不要以為簡單便等於容易，如果格仔表上的格數多，要填入的顏色和數量複雜的話，是相當考驗玩者的邏輯思考能力。遊戲會分為初、中、高級和鑽石的難度，格仔的數量由5乘5格到30乘30格，按照不同的級數而有所分別，當然越高級數畫面便會越複雜。





MOTO RACER WORLD TOUR

「飛」一般的鐵馬遊戲

DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL | 發售中 | 美版 | RAC

PS

筆者小時候對於電單車十分感興趣，除了一般GP比賽之外，越野電單車也是十分喜愛。如果各下與筆者有同樣想法的話，這次為大家介紹的遊戲絕不能錯過。雖然遊戲的模式十分之簡易，只有ARCADE、WORLD TOUR和2P模式，但是內容卻十分豐富。好像WORLD TOUR模式中包括有練習、時間賽和錦標賽等，當中如果選擇不同的賽道時，亦會有GP賽和越野賽之分。另外，遊戲開始時會有很多項目和賽道不能使用，玩者要取得多些比賽冠軍才可使用，大大增加了遊戲的耐玩性。最後不得不提遊戲操作簡易，比賽時速度感和流暢度都十分好，是個不可多得的賽車遊戲。





FORD RACING

一個牌子的 GT 遊戲



EMPIRE INTERACTIVE | 發售中
美版 | RAC

PS

香港是個人多車多的地方，每天到街上走時都會看到不同牌子的汽車，FORD是較為常見到的外國車牌子。本遊戲亦是以這車廠的跑車為題材，在不同的賽道上使用相同牌子的跑車，較量駕駛和調整車輛的技術。遊戲的目標十分簡單，玩者參加不同的比賽，只要在賽事中取得頭三名位置，便可以取得一定的獎金。玩者便可以利用獎金去購買或改裝坐駕，繼續參加更高層次的賽事。在每次比賽前都會有試圈賽，排位絕對會影響比賽的結果。另外，遊戲初期由於參賽車輛的實力較為平均，再加上比賽的圈數較少，如果比賽中有一次的失誤便很難追，這點玩者記緊留意。





Castrol HONDA WORLD CHAMPIONSHIP TEAM VTR 1000

HONDA 飛車大決鬥



MiDAS | 發售中
美版 | RAC

PS

如果大家平常有留意車廠牌子的話，就算各下不喜歡車這東西，相信也會聽過HONDA 本田這個名字吧！這個以 Castrol (車隊的合約贊助商)HONDA 為名的賽車遊戲，便是以 HONDA 生產的電單車作賽。遊戲的模式有單一比賽和錦標賽，前者可以讓玩者熟習操控的技巧，後者才是遊戲的主菜。玩者在錦標賽的比賽前，定要經過 20 個的試圈來定排名。別要小看這一部份，否則要從後趕上並不容易。遊戲中仍會有很多賽道給玩者選擇，不過有很多要玩者完成多些錦標賽才可選擇。另外，比賽完結之後會有重播鏡頭，玩者可以從這裡從溫精采的鏡頭。





BASE BALL~職業草野球~

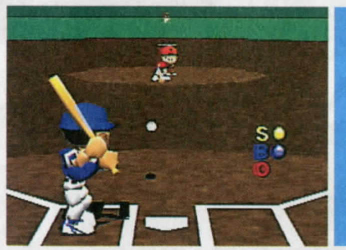
簡簡單單打棒球

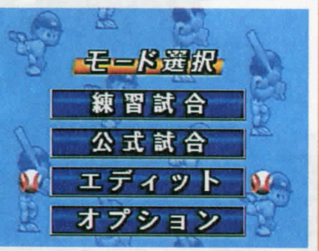


MEDIA GALLOP | 發售中
1980 日圓 | SPT

PS

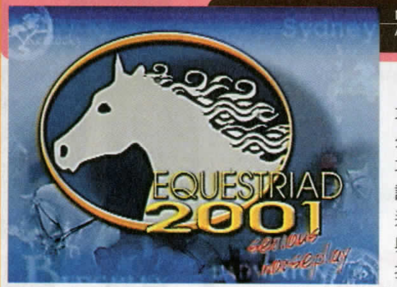
在香港這個商業社會上，很多人對運動的看法只屬於可有可無，棒球便是一個好例子。雖然現在可以在遊戲機上打棒球，不過會否發現現今的棒球遊戲難度很高，操作方法亦十分之複雜，往往令到有興趣的初玩者望而卻步。不過筆者今次為大家介紹的棒球遊戲，絕對沒有以上的問題存在。遊戲以簡單的操作方法作招來，就算守備時玩者亦可以簡單做到。遊戲模式有練習和公式比賽兩種，前者可以供玩者與朋友對戰，後者只可以供一個人玩。另外，玩者可以創造一隊完全屬於自己的隊伍作賽，由隊伍名到隊員能力都可以自由設定，大大提升了遊戲的投入感。





EQUESTRIAD2001~SERIOUS HORSEPLAY~

馬不只是用來跑的啊！



MiDAS | 發售中 | 美版
ACT

PS

說到香港人喜歡看的運動項目，除了足球和籃球之外，相信賽馬是其中的一項。咦！不過各位千萬不要誤會筆者在鼓吹賭風，雖然這次為大家介紹的遊戲雖然與馬有直接關係，但不是有投注的賽馬，而是更講求操控馬匹技術的「馬術」。玩者可以選擇成為不同國家的騎師，要純熟控制馬匹做出不同難度的動作，以每一個比賽項目中取得最高分數為目標。遊戲模式除了供個人參的比賽之外，還可以用隊伍來進行比賽，當然還有可以供玩者與朋友們一較高下的對戰模式，一起體驗比賽馬項目更難控制馬匹帶來的樂趣。





HYPER NEOGEO WORLD '01

主持人：KYOU（SNK駐香港代表）

謹賀新年！又是我KYOU，自在那次「新大地之衝擊」後，已經半年多沒有在GAME PLAYERS上和大家見面了！各位忠實玩家們有沒有掛念SNK呢？有沒有在GAME CENTRE玩《KOF 2000》及《METAL SLUG 3》及其他SNK家用作品？

今次從零再開始的這個SNK FANS專頁，除了會陸續介紹NEOGEO及NGPC等的新作品以外，同時募集以下內容：

1. SNK人物的彩色畫投稿（A4以內）
2. SNK人物的角色扮演投稿
3. 對SNK的GAME（由10多年前街機板的《怒IKARI或《ATHENA》，至到最新的NEOGEO系列的《METAL SLUG 3》或《KOF 2000》也可）的回憶、感想、希望、意見等。

總言之有關SNK的題材，甚麼也可以的！請各位SNK FANS積極來信吧！

筆者能再有機會再在這裡和大家見面，當然要特別感謝GAME PLAYERS PS的支持協助才能成事！所以請各位繼續支持GAME PLAYERS及這個SNK FANS專頁呀！

(來信請寄GAME PLAYERS PS編輯部，內部請註明「HYPER NEOGEO WORLD」收或電郵至neogeohk@hotmail.com)

新GAME速遞

Nightmare In The Dark

久未有新作的業務用NEOGEO主機上，動作遊戲新作《Nightmare In The Dark》即將出了！

玩家將會成為守墓者，以火球消滅襲擊你的妖魔鬼怪，如能將版面上所有敵人消滅的話便STAGE CLEAR！……但是，千萬不要忘記後面每一版還有更利害的頭目妖魔正在等候著你。

簡單爽快的精彩恐怖動作詭遊戲《Nightmare In The Dark》！只要你一玩上便會停不了呀！

作品名　：Nightmare In The Dark
機種　　：MVS
種類　　：動作
推出日期：2001年2月中旬

次回預告：下期將繼續介紹NEO GEO新作《Nightmare In The Dark》的資料，敬請留意！！

圖1. 當敵人受到了攻擊（火焰），燒著後便會停止活動。
圖2. 被火焰擊中多次後，敵人會被火焰包圍，最後成為大火球了。
圖3. 拿起成為了大火球的敵人（只要通過火球便能拿起來）。
圖4. 在拿起大火球的狀態後，按下A或C鍵便能將大火球投擲出去。
圖5. 投擲成為了大火球的敵人後，便能開始正式擊到敵人了。
圖6. 因為投擲出去的大火球能將敵人誘爆（連鎖），所以可以一次過將複數的敵人消滅（得到高分數的機會！）了
注意：消滅敵人後，可以得到強化火焰的威力及射程距離的ITEM及高分數的ITEM。


01

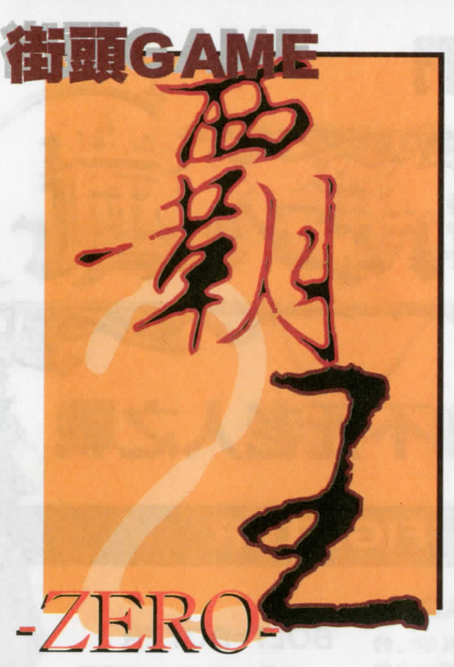

02


03


04


05

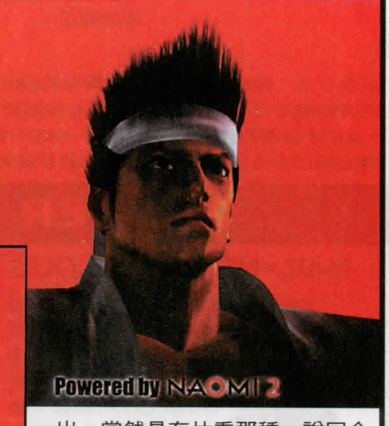

06



TEXT：MS(gm_ms@hotmail.com)
鳴謝：ZAC by gameplayers.com.hk

VF-4

在較早前SEGA曾公佈，《VIRTUA FIGHTER》的最新作《VF-4》將會於2001年2月23-24日舉行的AOU SHOW中展出，當然是有片看那種。說回今次的《VF-4》，當然會以NAOMI 2的基板製作，在畫面方面一定會有所提升，而今次的遊戲系統亦會有所改良，由原本的4個按鈕改變3個，而現時公佈的就有結城晶、陳劉、陳白的新造型。至於其他具體內容就要有待公佈。







NAMCO 新 GAME






相信大家在機舖中也見過這遊戲《MR.DRILLER》，除了家用機外，街機亦有新一集推出，原名為《MR. DRILLER 3》的被已定為《MR.DRILLER G》。遊戲的玩法與以前差不多，不停向下鑽……只要到達最底就過版。不過除了這個正常的「鑽地模式」外，還會加入「TIME ATTACK」、「DRILLER SURVIVAL」及「DRILLER RACE」三種模式。

而「DRILLER SURVIVAL」和「DRILLER RACE」是二人玩的模式，前者玩鬥耐；後者玩鬥快，此外遊戲還會增加很多種不同的道具，使到遊戲更有趣，並暫定於今年的2月下旬推出。

VIRTUA STRIKER 3



於AMUSEMENT VISION的網頁裡，公佈她將會在2001年2月23至24日舉行的AOU SHOW中，展出最新遊戲《VIRTUA STRIKER 3》。今集的特色是利用NAOMI2底板開發，毫無疑問畫面會比前作更華麗，球員的MOTION將會是前作十倍，使到球員的動作更加自然，此外、遊戲的視點和系統亦有所改動，從而達到更加自由和更像真的效果，其他詳情就要等待AOU SHOW中公佈。

5人音樂GAME推出在即！



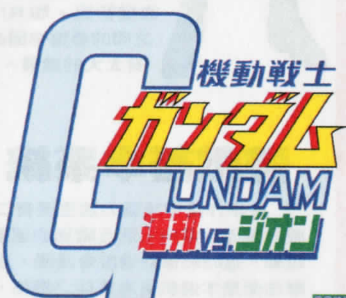




音樂遊戲可謂層出不窮，跳舞、結他、BEATMANIA、KEYBOARD……等等雖推出了一段日子，但是到了今時今日，亦能吸引有不少玩家。一直以來大家都會把這些遊戲聯想到，把幾台不同的音樂遊戲連結起來，來一次「打BAND」，可是到現在亦有有成功的例子。

不過近日、KONAMI正式公佈，於今年的3月推出一台可以讓五人同時玩的音樂遊戲《MULTI SESSION》，其實是把三台不同的音樂遊戲連結一起，那就是「結他機」、「KEYBOARD MANIA」及「鼓機」。至於被連結的版本則是未推出的《GUITAR FREAKS 5TH MIX》、《DRUM MANIA 4TH MIX》及《KEYBOARD MANIA 3RD MIX》，相信到時各音樂遊戲FANS一定十分期待。

機動戰士 GUNDAM



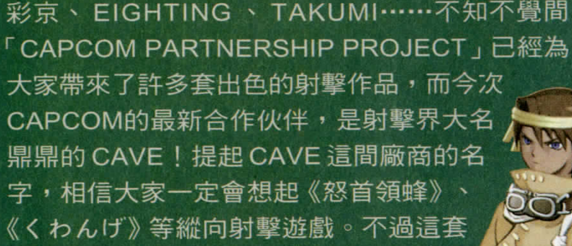



GUNDAM連邦VS自護》，終於有畫面公佈，遊戲以一年戰爭為題材，故事會根據TV版般發展下去，當然其中的名場面亦會重現於遊戲內。而利用NAOMI基版製作，是一個TEAM BATTLE GAME，並以8方向及4個掣來操控，推出日期暫定在2001年3月。




推出日期：2001年3月
製造商：CAVE
發售商：CAPCOM
STG／1-2P／CP-SYSTEM II底板

失去雙親的小孩們



和不死老人之戰

彩京、EIGHTING、TAKUMI……不知不覺間「CAPCOM PARTNERSHIP PROJECT」已經為大家帶來了許多套出色的射擊作品，而今次CAPCOM的最新合作伙伴，是射擊界大名鼎鼎的CAVE！提起CAVE這間廠商的名字，相信大家一定會想起《怒首領蜂》、《くわんげ》等縱向射擊遊戲。不過這套CAVE的最新作《PROGEAR之嵐》，竟是近期極少見的橫向射擊作品！



STORY

這是發生在一個名為PARTS的王國的故事……

PARTS王國之人民一直都有利用風力來發電，因此和風力發電的發明也層出不窮。當中又以利用螺旋槳將風力轉為電力，然後再用這電力驅動螺旋槳，使之可以不斷循環的半永久發電機關「PROGEAR」最為重要。「PROGEAR」的發明，使人們可以輕易地在天空中自由飛翔。

與此同時，令人不老不死的技術也在這時代實現了。一班擁有龐大財力的老人得到了不死之軀後，建立了新的政治組織「元老院」，並對原有的政府發動戰爭。在元老院強大的力量之下，與它對抗之大人們全都被殺死，無一倖免。歷史稱這事件為「賢者之制裁」。餘下來可以和元老院對抗的，就只有由小孩子所組成的「少年空士隊」……



FIGHTER

RING=LEAD

戰機「GAMBLER」的機師。在少年機師之中他的實力已達到ACE級，但完全沒有實戰經驗。他的性格熱血而且率直，不過卻有點乖僻。他和CHAIN是由少玩大的青梅竹馬。

BOLT=BOYER

戰機「MILITAN」的機師。他性格平易近人，但當遇著和善惡有關的問題時，即使對方是大人也不會退縮。在大人們被元老院殺害後，他當上了少年空士隊的領導者，和老人們周旋到底。

人物介紹

在本遊戲中登場的角色之中，兩位男孩子是操縱戰機的機師（稱為FIGHTER），而三名女生則是輔助機GUNFLYER的機師（稱為GUNNER）。在遊戲開始時，玩者需要在FIGHTER和GUNNER中各選一人，以決定自機的裝備。除此之外，FIGHTER和GUNNER之間還設定有一個「好感度」，它的作用現時仍未十分清楚，但相信會和自機的POWERUP有關。

GUNNER

CHAIN=CHELOT

ALPHA式GUNFLYER的機師。雖然她是貴族名家之獨身女，但性格倔強，一旦決定了的事便絕不會改變初衷。和RING之間的感情也因此沒有太大的進展。

NAIL=NERA・NELOUS

BETA式GUNFLYER的機師。她本是PARTS王國國王的細女，在親人們完被元老院殺害後，她決定要駕駛GUNFLYER出戰。她一直對BOLT有點意思，但卻沒有勇氣開口……

RIVET=RIBERA

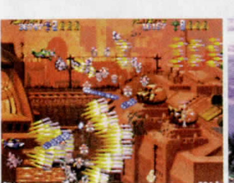
GAMMA式GUNFLYER的機師。她一直是NAIL的老師，但在元老院叛反後，她帶著NAIL加入少年空士隊，使NAIL不致被殺。她和軍中的大佐有一段不倫之戀。



遊戲基本系統

在本作品中攻擊方法主要有二，一是用SHOT掣不斷連射，由FIGHTER直接攻擊。這攻擊法的威力高而且集中，而且戰機的速度也可以維持；二是按實SHOT掣，利用GUNFLYER進行LOCKON攻擊。這時戰機的速度會減慢，攻擊力也變弱，但武器卻會自動進行追蹤。很明顯如何善用這兩種攻擊法便是本遊戲最為重要之戰略。

另外，當敵彈穿過敵機爆炸產生的爆風時，便會變成得分寶物「JEWEL RING」。因此玩者想取得高分數的話，便要故意給敵機機會發射子彈，但與此同時玩者的風險也會增加！這獨特的系統相信連高手們也會覺得刺激萬分！









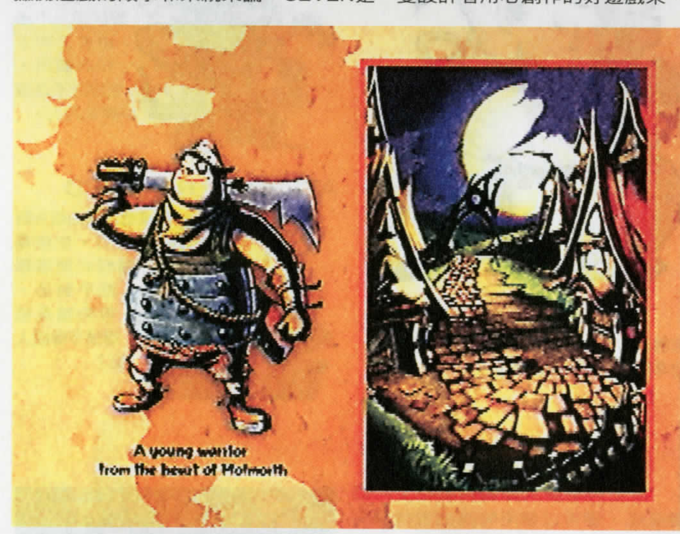
SEVEN~摩魯摩斯騎兵隊



陪審員：小悠
遊戲時間：20小時以上

花盡心思的設計

《SEVEN~摩魯摩斯騎兵隊》這個SLG遊戲是NAMCO首隻在PS2上的SLG作品來，在遊戲的各式各樣設計中的確是看得見NAMCO花在這遊戲中的心機。2000年是由PS平台步入次世代PS2的階段，在推出了名RPG《TALES OF ELERNIA》於PS機之後，這個《SEVEN~摩魯摩斯騎兵隊》將會是NAMCO由PS踏入了PS2的轉捩點。能夠充份利用PS2的機能可以說得上是新世代遊戲必須面對的課題，但是筆者相信SEVEN在這一點上是完全合格的。設計者利用DVD-ROM的大容量去使遊戲各部份也做得十分細緻。由大至非常照顧玩者的設計，例如玩者進行遊戲時擁有非常詳盡的解釋，詳細得每一部份也是有在「REFERENCE」中有作介紹，比起那本隨遊戲附送的說明書來得更加詳細。小至遊戲中各式各樣十分細微的部份，例如對話框、OPTION背景和字幕顯示也是有花過心思的呢。撇開遊戲的故事和系統來論，SEVEN是一隻設計者用心創作的好遊戲來。



風格獨特的世界

這隻遊戲最能吸引筆者的地方相信是遊戲漂尬著一種獨特的風格。由SEVEN的OPENING片至到開始了遊戲後，不論是人物、一切的景物和背景的音樂也是也是有SEVEN獨特的色彩。各個登場的人物也突顯了他的個性，主角也被安排成為一個不會說話的人，要以第三者的身份代言，這是一種故事敘述的表現方法來，令玩者更要留意劇中的事情。但是因為這樣主角便沒有太多的參與機會，只是由同伴代言和以表情來達。沒有說過一句話的主角……也是特色之一吧？不過筆者最喜歡的相信是人物的造型了，每個角色的造型也十分突出了風格。例如主角是「不作聲」的騎士，便是一副沒有主見的模樣，而戰士巴爾則是一副身型大大而又大驚少怪的傢伙。另一方面，表情豐富和動作細膩也是SEVEN出色的地方來。

童話故事的序幕



一個童話故事的開始便可以接觸到的，並不是什麼時代背景和有趣的人物，而是那位講故事的人。SEVEN第三個最出色的地方是講故事式的動畫過場，和請來了野宮真貴小姐為玩者作講故事的人。野宮小姐的聲線十分溫柔，很適合成為一位童話故事的講者。加上玩者在完成了「摩魯摩斯編」之後，便會知道原來玩者一直進行的是一位母親從歷史書中講的勇者冒險物語，這便剛好配合了野宮小姐在遊戲中的角色了。可是在之後「亞姆多西拿編」的遊戲模式便由戰略去到育成了，玩者只是單單為擊倒魔物而戰鬥的騎兵隊，完全地失去故事性，所以SEVEN的後半部筆者認為是比較失色了。

難度所在「Rotate」



整個遊戲其實說不上是有什麼難度可言，因為基本上所有玩者將會面對的問題，在遊戲中也會為玩者作指引，完全是初學者適用的遊戲來。而遊戲唯一有難度的是在戰鬥前的編制，只要玩者的編制是成功的話便會在戰鬥取得必勝的優勢。而另一個戰鬥系統是「Rotate」，這是一個在之前《皇家騎士團》上使用過輪流攻擊戰鬥系統，今次在SEVEN用上去也可以的，能夠突出了各種職業的特性。

總結總結

《SEVEN~摩魯摩斯騎兵隊》肯定是一隻有誠意的作品來了，它的細緻也是其他PS2遊戲創作值得模範的一個作品。但是對於一位真正講求遊戲性和戰略性的玩者來說是有多少的失望呢……

評分：7分

發售商：SEGA
售價：5800日圓(初回限定版9800日圓)
容量：GD-ROM
記憶：15 BOLOCKS
發售日：3月29日
DC／1P／SRPG

SGGG SEGA的遊戲是世界第一~~~~~~~~~~！！！！！！

TEXT：SEGA死士時雨

除了SEGA之外，相信在世界上沒有一家遊戲機生產商，可以製作出像《SGGG》(讀者：SEGAGAGA)一樣的遊戲。試問有哪間廠商會願意將自己的失敗過去拿出來當作RPG的遊戲題材？更厲害的是，SEGA的FANS(或者用「信徒」來形容會更貼切)對此竟會毫不反感，而且仍然繼續無條件地支持SEGA？！這樣「出位」的遊戲，大家又豈能錯過？



和主角一同「出生入死」的同伴們

「SGGG」是在2050年成立，為了將SEGA成為遊戲業界No.1的極秘組織。除了主角瀨賀太郎(日文諧音「世嘉太郎」)和女主角羽田彌生(SEGA本社是位於東京羽田)之外，還有許多可以信賴的同伴。當中有不少是你和我都認識的人物，有些的名字和造型更會令SEGA FANS捧腹大笑！



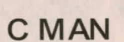
人交社長

指揮著2025年SEGA的偉大指導者。熟知經營策略，部下對他也極為信任，但為了讓SEGA可以成為業界霸者，他將這任務交給了SGGG。



ALEX KID

還記得他嗎？ALEX KID是初代SEGA的代表角色，當主角陷於苦況困境之中時，他會出來作出鼓勵。



C MAN

他是開發C研中的其中一名開發者，名字也是由此而來。到底他和「SXAMAN」有何關係？

SGGG成功的關鍵是遊戲製作者！

不論在任何時代，人材都是戰爭的關鍵之一，在遊戲業界中作戰也是一樣。在《SGGG》中，玩者須要在遊戲的RPG部份中找尋各式各樣的妖魔鬼怪……對不起，應該是遊戲製作者才對，然後用自己的熱誠去感動他們，令他們贊同SGGG的理同，共同開發出優秀的遊戲！不過玩者也要小心，因為這些遊戲製作者熟知遊戲界的黑暗面，千萬不要屈服於他們的「口技攻擊」之下！



◆ 主角要在街上找尋理想的人材(怪物？)

TEKIPAKIPA

他是一個擁有六隻手，可以同時處理大量工作的圖像設計師。不過由於工作太忙的關係，他絕對不是個好脾氣的人。



ADULT CHILDREN

自稱永遠不會失去少年純真的妖怪，到底他專門製作些什麼遊戲？

ASSEMBLER WIZARD

藉著他超絕的組合語言技巧，任何電腦程式問題都難不到他。但問題是他還懂不懂說人話？



SEGA FANS夢寐以求的精品 SGGG限定版VM！

《SGGG》肯定是所有SEGA FANS的必買之作，不過如果你自問是SEGA的「死士」，那就絕不能錯過這張為了紀念《SGGG》而特製的「MEGA DRIVE型VM」了！咭上「8-BIT」的字樣，實在叫人感動！另外，《SGGG》的限定版還會附送特製的T-SHIRT、心口針和記事簿，雖然價錢是貴了一點，但作為SEGA FANS的你一定要買！



善用特殊技「虛張聲勢」！

當主角瀨賀太郎儲夠某程度的經驗值後，便可以使用特殊的說得技巧「虛張聲勢」！這些「虛張聲勢」的用途就像一般RPG遊戲中的魔法一樣，使用得宜的話，便可以給予敵人巨大的傷害(精神攻擊？)！



◆ 利用SEGA名作《FANTASY ZONE》的主角作出攻擊！

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

2 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
15 日	■value 1500 小柯的繪畫 LOGIC 3	SUNSOFT	1500 日圓	ETC
	CHECKMATE（廉價版）	ARTRON	2800 日圓	TAB
	筋肉番付 VOL. 1 ～我是最強之男！～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	筋肉番付 VOL. 2 ～向新極限挑戰！～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	筋肉番付 ～ROAD TO SASUKE～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	實況 GOLF MASTER 2000（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
22 日	■歡樂時光 POKAN GOGOGO	BANPRESTO	5800 日圓	RAC
	■蒼鼠出門	naxat	3800 日圓	SLG
	GGS2000 SERIES DAVE MIRRA FREE STYLE BMX	ACCLAIM JAPAN	2000 日圓	SPT
	Eithea 初回生產限定版	ATLUS	7800 日圓	RPG
	Eithea 20000 個限定 DELUXE PACK	ATLUS	12800 日圓	RPG
	CAPCOM GENERATION 第1集～擊墜王之時代～CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圓	STG
	私立 JUSTICE 學園 熱血青春日記 2 CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圓	FIG
	Major Wave 1500 SERIES OVER BLOOD	HAMSTER	1800 日圓	AVG
	Major Wave 1500 SERIES REFRAIN LOVE ～想見你～	HAMSTER	1800 日圓	SLG
	IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRAL FORCE ～可愛之邪惡～	IDEA FACTORY	2800 日圓	SLG
	IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	2800 日圓	RPG
	三國志 III	KOEI	5800 日圓	SLG
	VOLFOSS	NAMCO	5800 日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES Screen	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES FRANBELAGE 之精靈	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	★POCKET DIGIMON WORLD COOL&NATURE BATTLE DISC	BANDAI	2800 日圓	SRPG
	★ANAN ANGEL	MEDIA FACTORY	4800 日圓	PUZ
	★幻想月夜～月夜野綺譚～（廉價版）	naxat	2800 日圓	AVG
上旬	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活	PANDORA BOX	1980 日圓	RPG

3 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1 日	■PACHISLOT 帝王 MAKER 推奬 MANUAL 2～ICE STORY～	MEDIA ENTERTAINMENT	3200 日圓	SLG
	■轉轉團團	HUDSON	5800 日圓	SLG
	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980 日圓	PUZ
	天空之饗應 HELLO PROJECT VERSION	MEDIA FACTORY	4980 日圓	TAB
	★MAGICAL DROP III + WONDERFUL!	TAITO	2800 日圓	PUZ
8 日	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	SUCCESS	5800 日圓	SPT
	音樂創作室 3	ENTERBRAIN	5800 日圓	SLG
	★KOEI 定番 SEIRES ANGELIQUE SPECIAL	KOEI	1500 日圓	SLG
	★KOEI 定番 SEIRES AIR MANAGEMENT	KOEI	1500 日圓	SLG
	★KOEI 定番 SEIRES 太閣立志傳 II	KOEI	1500 日圓	SLG
	★KOEI 定番 SEIRES 提督之決斷 II	KOEI	1500 日圓	SLG
15 日	Dance Dance Revolution 4th MIX	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	心跳回憶 2 對戰 PUZZLE 玉	KONAMI	OPEN 價格	PUZ
	在遊戲學習系列 7 在遊戲學習 TOEIC（R）TEST 語句 1700	NAGASE	2800 日圓（預定）	ETC
	★ZERA 之 PUZZLE 組成一對	AFFECT	2800 日圓	PUZ
	★From Tvanimation ONE PIECE GRAND BATTLE!	BANDAI	5800 日圓	FIG
	★無敵王 TRIZENON	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	AVG
	★完全破壞	SELEN	3800 日圓	PUZ
22 日	■私立鳳凰學園 2 年純情組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.56 THE SNIPER	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.57 THE 迷宮	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ACT
	惡魔城年代記 惡魔城 DRACULA	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	幻想水滸外傳 vol.2 CRYSTAL VALLEY 之決鬥	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	逮捕令 YOU'RE UNDER ARREST	PIONEER LDC	6800 日圓	AVG
	Superlite 1500 Series 上海 DYNASTY	SUCCESS	1500 日圓	TAB
	★MONSTER FARM JUMP	TECMO	2800 日圓（預定）	SLG
29 日	■K-1 WORLD GRANDPRIX 2001 開幕版 by XING（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	FIG
	■beatmania: THE SOUND OF TOKYO ～小西康陽 PRODUCE～（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	■超級機械人大戰 ALPHA 外傳	BANPRESTO	6980 日圓（預定）	SLG
	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	5800 日圓	AVG
	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	6800 日圓	SRPG
	加油 伍右衛門 大江戶大回轉	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	心跳回憶 2 SUB-STORY VOL.2～Leaping School Festival～	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	WOODY WOOD PECKER 之 GO! GO! RACING（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	RAC
	SENTIMENTAL GRAFFITI ～約定～	NEC INTERACTIVE	3800 日圓	AVG
	THE 心理 GAME 10	VISIT	4800 日圓	ETC
	★Major Wave 1500 SERIES 闖車 ALL RIGHT	HAMSTER	1500 日圓	SLG
	★Major Wave 1500 SERIES CAPTAIN LOVE	HAMSTER	1500 日圓	AVG
	★SNK BEST COLLECTION THE KING OF FIGHTERS 99	SNK	2800 日圓	FIG
	★超級機械人大戰 ALPHA 外傳（限定版）	BANPRESTO	9800 日圓（預定）	SLG
下旬	實戰 PACHISLOT 必勝法！DISC UP（暫稱）	SAMMY	2500 日圓	SLG
	SLOT！PRO2 ～爆裂大相撲・紅 & 紫～	日本 TELENET	4200 日圓	SLG
	★仙界通錄正史～TV ANIMATION 仙界傳封神演義～	BANDAI	5800 日圓	ETC
3 月	■SD GUNDAM 英雄傳 ～大決戰！騎士 VS 武者～	BANDAI	5800 日圓	ACT
	THE HEIWA 天氣 STUDIO	AQUAROUGE	4800 日圓	SLG
	FEVER 4 SANKYO 公式 PACHINKO SIMULATION	ICS	4800 日圓（預定）	SLG
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	6800 日圓	AVG
	SISTER・PRINCESS 初回限定版	MEDIA WORKS	9800 日圓	AVG

4 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5 日	★ASCII CAUSAL COLLECTION POWER DOLL 2	ASCII	2000 日圓	SLG
	★ASCII CAUSAL COLLECTION BUS LANDING 2	ASCII	2000 日圓	SPT
12 日	■X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	5800 日圓	FIG
19 日	★VICTOR HORROR COLLECTION VAMPIRE HUNTER D	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2500 日圓	AVG
26 日	■Forget me not～PALETTE	ENTERBRAIN	4800 日圓	AVG
	■SPIDER MAN	SUCCESS	5800 日圓（預定）	ACT
	■私立鳳凰學園 3 年純真組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	HAPPY DIET	TWILIGHT EXPRESS	5800 日圓	SLG
	★Superlite 1500 SERIES 繪畫 PUZZLE 5	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	★KONOHANA: True Report	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	★驀然回首，原來就在身旁	PRINCESS SOFT	6800 日圓	不詳
上旬	★大家的漢字教室 挑戰！！漢字檢定	DAINA	5800 日圓	ETC
4 月	■三洋 PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	SLG
	元祖！動物占卜 + 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	VIRTUAL 飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980 日圓	FIG
	SALARYMAN 接待麻雀	VISIT	4800 日圓	TAB
	★TECHNO BEEBEE	KONAMI	OPEN 價格	PUZ

5 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5 月	■京都舞妓物語	VISIT	5800 日圓	SLG
	ANGEL DOLL	講談社	4800 日圓	AVG
	NANIWA 金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800 日圓（預定）	TAB

2001 年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	■真・女神轉生	ATLUS	價格未定	RPG
	■HOSHIGAMI 沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800 日圓	SRPG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	FRIENDS ～青春之光輝～	NEC interchannel	6800 日圓（預定）	AVG
	和 i-mode 也在一起（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500 日圓	ACT
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1（暫稱）	SUNSOFT	2800 日圓（預定）	ETC
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	實戰 PACHINKO 必勝法！（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	PUZ
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001 年	普及版 1500 日圓 SERIES DOKI DOKI POYACCHIO 普及版	MEDIA RING	1500 日圓	ETC
	靈氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	真・女神轉生 II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生 if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800 日圓	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000 ～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2 ～Professional 編～	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥 PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠 BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500 日圓	TAB
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800 日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980 日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500 日圓	STG
	蒼鼠俱樂部 -i	JORDON	價格未定	SLG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800 日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門 PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP 大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800 日圓	SLG
	STARLING ODYSSEY II ～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYSSEY II ～MILLENNIUM 之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500 日圓	PUZ
	爆彈小子 SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER ～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800 日圓	SLG
	Tutankhamen 之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日圓（預定）	SLG
	LUNA WING ～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800 日圓（預定）	SRPG

PlayStation 2

2 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
15 日	■NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SPT
	■超高速圍棋	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	■超高速將棋	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	■機甲兵團 J-PHOENIX「序章篇」	TAKARA	1800 日圓	ACT
	■DINOSAUR	UBI SOFT	6800 日圓	AVG
22 日	■Shadow of Memories	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	光速谷川將棋	SETA	6800 日圓	TAB
	tsugunai ～償～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
	空戰	角川書店	6800 日圓	STG
2 月	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800 日圓	RPG

3 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1 日	■F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	RAC
	■BLOODY ROAR 3	HUDSON	6800 日圓	FIG
	MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	5800 日圓	RAC
	Z.O.E	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	Z.O.E PRIMIUM PACKAGE	KONAMI	13800 日圓	AVG
8 日	■成為 Pilot 吧！2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	SLG
	■ESPN national Hockey Night	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	A 列車 2001	ARTDINK	6800 日圓	SLG
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	6800 日圓	AVG
15 日	■電車 GO！3 通勤編	TAITO	6800 日圓	SLG
	■首都高 BATTLE 0	元氣	6800 日圓	RAC
	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	6800 日圓	SLG
	PARAPARA PARADISE	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	我與魔王	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
22 日	■BIO HAZARD Code: Veronica 完全版	CAPCOM	6800 日圓	AVG
	■風之古洛挪亞 2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	6800 日圓	ACT
	■BATTLE GEAR 2	TAITO	6800 日圓	RAC
	■MONSTER FARM	TECMO	6800 日圓	SLG
	實況 J LEAGUE PERFECT STRIKER 3（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	★PHASE PARADOX	SONY COMPUTER ENTETTAINMENT	6800 日圓	AVG
29 日	■SUPER GAL DERRICK HOUR	ENIX	6800 日圓	ACT
	■決戰 II	KOEI	7800 日圓	SLG
	■WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	■WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	■GALLOP RACER 5	TECMO	6800 日圓	RAC
	beatmania II DX 4th style songs collection	KONAMI	價格未定	SLG
	永世名人 5（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	TAB
	TYPING 泊桟 明日之丈 鬥打	SUNSOFT	4300 日圓	ETC
	TYPING 泊桟 明日之丈 鬥打 USB 鍵盤同梱版	SUNSOFT	6800 日圓	ETC
	★NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800 日圓	ETC
	★beatmania 打打打！！（KONAMI USB 鍵盤同梱）	HANGS ON ENTERTAINMENT	6800 日圓	ETC
	★SUPER VALUE SET 決戰 & 決戰 II	KOEI	12800 日圓	SLG
下旬	VELVET FILE plus	DAZ	3800 日圓（預定）	SLG
3 月	■必殺 PACHISLOT STATION V 炎之爆笑軍團	SUNSOFT	5800 日圓	SLG
	REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	唐老鴨 RESCUE 大作戰爭!	UBI SOFT	6800 日圓	ACT

4 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5 日	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	6800 日圓	SLG
上旬	A 列車 2001 追加車輛 DISC	ARTDINK	2800 日圓（預定）	ETC
4 月	■GUITARMAN ONE	KOEI	1500 日圓	ETC
	■GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RAC
	■FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800 日圓	RAC
	GUN=HEARTS（暫稱）	IDEA FACTORY	5800 日圓	ACT
	機甲兵團 J-PHOENIX	TAKARA	6800 日圓	ACT
	★BASIC STUDIO POWERFUL GAME 工房	ARTINK	9800 日圓	ETC
	★SUPER MIC CHAN	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	價格未定	ACT
	★GOLF NAVIGATOR VOL.1	SPIKE	3800 日圓	SPT
	★GOLF NAVIGATOR VOL.2	SPIKE	3800 日圓	SPT
	★GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800 日圓	SPT

5 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2 日	■拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	★花和太陽和雨	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	AVG
5 月	東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	5800 日圓	SLG

6 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
6 月	■莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士 3～	GUST	6800 日圓（預定）	SLG

7 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
7 月	■FINAL FANTASY X	SQUARE	價格未定	RPG



10 月發售預定

10 月	活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG

2001 年發售預定

春	■激窩BOY 2 特種大國日本	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	未定
	對局麻雀 在網上食糊！（暫稱）	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	價格未定	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE A 瀨戶、觀月 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE B 雙葉、櫻井、神樂 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE C 橘、桃園、天城 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800 日圓	RPG
	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800 日圓	AVG
	GUITAR MAN	KOEI	5800 日圓	SLG
	鋼鐵之咆吼～WARSHIP COMMANDER～	KOEI	6800 日圓	SLG
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Evocide	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800 日圓（預定）	AVG
	波洛古羅斯物語 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RPG
	TORO 與假日（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	Enjoy Magic SERIES vol.1	SUNSOFT	價格未定	ETC
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800 日圓	RAC
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	★ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	6800 日圓	ACT
夏	■SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	ZEONIC FRONT 機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	ACE COMBAT 4（暫稱）	NAMCO	價格未定	STG
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
冬	★TRIANGLE AGAIN（暫稱）	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
2001 年	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	PIPOSARU 之遊戲（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	★SHADOW HEART	ARUZE	價格未定	AVG
	★POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	ACT

2002 年發售預定

A 列車 2002（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

2003 年發售預定

A 列車 2003（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
機動戰士GUNDAM 相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SLG
山卡之BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
爆流 2	FUJIMIC	價格未定	SPT
鄺問之三國誌	GAME ARTS	6800 日圓	SLG
BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
AI 圍棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
AI 將棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
AI 麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
決戰 III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
AGE OF EMPIRE II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800 日圓	RAC
徹萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
立體忍者活劇 天誅 2（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
全日本PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
電車 GO! 系列最新作（暫稱）	TAITO	價格未定	SLG
EX 億萬長者 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX 人生 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX 日本特急旅行 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
聖靈機RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
玉繭物語 2（暫稱）	元氣	價格未定	RPG
最強東大將棋 3	每日 Communication	價格未定	TAB
SOUL SURFING（暫稱）	童	價格未定	ACT
★JO JO 之奇妙冒險 第 5 部（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ACT
★勝負師傳說 哲也（暫稱）	ATHENA	價格未定	不詳
★櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
★新．SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
★SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
★創造系列兩套作品	SEGA	價格未定	SLG
★VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG

Dreamcast

2 月發售預定

15 日	STREET FIGHTER ZERO III 最強流道場 for Matching Service（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	3800 日圓	FIG
	AERO DANCING i	CRI	6800 日圓	SLG
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR 尋寶探險隊～	DAIKOKU 電機	4800 日圓	SLG
	HUNDRED SWORDS	SEGA	5800 日圓	RPG
22 日	■Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT
	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	ACT
	MACROSS M3 CAMPAIGN LIMITED BOX	翔泳社	6800 日圓	ACT

3 月發售預定

1 日	FIRE PRO WRESTLING D	SPIKE	6800 日圓（預定）	SPT
15 日	■BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	LE MANS 24 HOURS	SEGA	5800 日圓	RAC
22 日	■BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	■春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓（預定）	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～	SEGA	7800 日圓	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～ORIGINAL 手提通訊器型 VISUAL MEMORY SET	SEGA	9800 日圓	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～ORIGINAL SHANOWAL 謹製音樂盒	SEGA	9800 日圓	AVG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	6800 日圓	SPT
29 日	■LOVE HINA SMILE AGAIN	SEGA	8800 日圓	AVG
	ILLBLEED	SEGA	5800 日圓	ADV
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	5800 日圓	SRPG
	NBA 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
3 月	ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ADV
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG

4 月發售預定

5 日	■Canvas～褐色的 MOTIF～	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	★es	SEGA	6800 日圓	AVG
26 日	■CHI Q 的朋友們	NEXTECH	3800 日圓（預定）	ETC
	■HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	★KONOHANA:True Report	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	★WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	價格未定	SPT
4 月	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	價格未定	RPG
	Close To～祈禱之丘～	KID	6800 日圓（預定）	AVG

6 月發售預定

6 月	★火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	價格未定	AVG

2001 年發售預定

春	■GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	價格未定	SLG
	■COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	■MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	井上涼子～ROOMMATE～	DATAM POLYSTAR	6800 日圓（預定）	SLG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	歡迎來到PIA CARROT！ 2.5	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
夏	★As Snow…（暫稱）	SEGA	價格未定	SLG
	★ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
	★團團轉溫泉 2（暫稱）	SEGA	價格未定	ETC
	★GetBass 2	SEGA	價格未定	SPT
	★DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
	★創造打吡馬 2（暫稱）	SEGA	價格未定	SLG
	★FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
	★機動戰士GUNDAM 連邦 vs 自護	BANDAI	價格未定	ACT
秋	★VICTORY GOAL 2001（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT
2001 年	■OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
	★莎木 II	CRI	價格未定	RPG
	★NHL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	★NFL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	★NBA 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	★CRAZY TAXI 2	SEGA	價格未定	RAC
	★DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	★ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	★POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	★Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	★Project Propeller Online（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	★創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	★World Series Baseball 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定

■Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
GAIA MASTER（暫稱）	CAPCOM	價格未定	TAB
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
鄺問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
Memories Off 2（暫稱）	KID	價格未定	AVG
聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
PACHISLOT 帝王DREAM SLOT（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG
章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
仙魔大戰 2000 假名大戰α LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
GET BASS @abarai 版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai 版	SEGA	價格未定	STG
ZOMBIE REVENGE @abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE 刑事 2@abarai 版	SEGA	價格未定	ACT

	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	10SIX ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBO （暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
	★K-Project（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	★THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	★新 SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT

Nintendo 64

3 月發售預定

29 日	實況POWERFUL 棒球BASIC 版 2001（暫稱）	KONAMI	6800 日圓	SPT
30 日	★蒼鼠物語 64	CULTURE BRAIN	6480 日圓	SLG

4 月發售預定

4 月	■動物之森（暫稱）	任天堂	5800 日圓	SLG

2001 年春發售預定

春	現代大戰略 Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	★BERBY STALLION 64（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

	■動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	■ECHO DELTA（暫稱）	任天堂	5800 日圓	STG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	SURIC 驅 RAJIC 驅	任天堂	5800 日圓	RAC
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

Nintendo Gamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

Game Boy

2 月發售預定

15 日	Dance Dance Revolution GB 3（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
16 日	POP'N POP	JORDAN	3800 日圓	PUZ
	好朋友寵物 SERIES 4 可愛的小貓	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
22 日	筋肉番付 GB3 ～新世紀SURVIVAL 列傳！～ KONAMI	4800 日圓	SPT	
23 日	■FRONT LINE ～ The Next Mission ～	ARTRON	4200 日圓	ETC
	WIZARDARY	ASCII	4500 日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN 之遺產	ASCII	4500 日圓	RPG
	WIZARDARY III 鑽石之騎士	ASCII	4500 日圓	RPG
	笑犬冒險 GB SILLY GO LUCKY！	CAPCOM	4300 日圓	ETC
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	4500 日圓	TAB
	POCKET KING	NAMCO	4500 日圓	SLG
27 日	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～	任天堂	3800 日圓	ARPG
	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實～時空之章～	任天堂	3800 日圓	ARPG
下旬	■小異形	CREATURES	4800 日圓	不詳

3 月發售預定

2 日	THE BLACK ONIKIS	TAITO	4500 日圓	RPG
9 日	■說話 BATTLE	ALPHA DREAM	4500 日圓	ETC
	■DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 路加之起程	ENIX	6400 日圓	RPG
	★無敵王 TRIZENON	MARVELOUS ENTERTAINMENT	4800 日圓	AVG
15 日	WOODY WOOD PACKER 之 GO! GO! RACING	KONAMI	4500 日圓（預定）	RAC
22 日	CROSS HUNTER ～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	CROSS HUNTER ～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	CROSS HUNTER ～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
23 日	■幻想魔傳 最遊記	J WING	4980 日圓（預定）	ETC
	忍者亂太郎～忍者學園入學之段～	ASK	4500 日圓	ACT
	扮靚日記	VICTOR INTERACTIVE	4200 日圓（預定）	不詳
27 日	★TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	3980 日圓	SPT
29 日	★Dance Dance Revolution GB Disney Mix（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
30 日	ANIMASTER GB	MEDIA FACTORY	3980 日圓	SLG
	HELLO KITTY 和 DEAR DANIEL 之 DREAM ADVENTURE	IMAGINEER	價格未定	ACT
	STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	4300 日圓	FIG
下旬	SPACE NET COSMO BLUE	IMAGINEER	價格未定	RPG
	SPACE NET COSMO RED	IMAGINEER	價格未定	RPG
3 月	元祖！動物占卜 GB+ 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980 日圓	AVG
	MEDAROT 4 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4500 日圓（預定）	SLG
	MEDAROT 4 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4500 日圓（預定）	SLG
	POCKET COOKING	J WING	4800 日圓（預定）	SLG
	自爆小子 GB（暫稱）	MEDIA FACTORY	4300 日圓	RPG
	★POKEMON CARD GB2 GR 團參上！	任天堂	3900 日圓	TAB

4 月發售預定

12 日	■DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 伊魯之冒險	ENIX	6400 日圓	RPG
中旬	★好朋友 COOKING SERIES 2 好味麵包屋	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
下旬	★好朋友 COOKING SERIES 5 可愛之蒼鼠 2	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
4 月	■From TV Animation ONE PIECE 夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	4500 日圓	RPG
	■GOLF LAND	任天堂	價格未定	SPT
	■在 POCKET 中的王國	HECT	4500 日圓	SLG
	過來吧 LASCAL	TAM	4500 日圓	ETC
	蒼鼠太郎 2 蒼鼠大集合（暫稱）	任天堂	價格未定	ETC

2001 年發售預定

夏	■花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500 日圓（預定）	AVG
	真・女神轉生 TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200 日圓	TAB
	麥當勞物語（暫稱）	TDK CORE	4500 日圓（預定）	SLG
2001 年	■KLUSTAR	SPIKE	4300 日圓	PUZ
	■XtremeWheels 目標是 BMX Champion！	SPIKE	4300 日圓	RAC
	■用 NET 來 GET MINI GAME@100	KONAMI	5800 日圓	ETC
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH 社	4300 日圓	SPT
	多拉 A 夢 你和寵物之故事	EPOCH 社	4300 日圓	RPG

發售日未定

	■GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	RAINBOW ISLAND	ARTRON	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第 6 彈！風來的斯寧 GB2（暫稱）	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	忍者亂太郎 GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ACT
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800 日圓	RPG
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800 日圓	STG
	GO!GO! 順風車 2	J WING	4800 日圓（預定）	RAC
	beatmania GB NET JAM（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG

	細小的巨人 MICROMAN URBROG 戰記 2010 ～多重合體 RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	DERBY STALLION 牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980 日圓	TAB
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛 RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200 日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4500 日圓	ACT
	傳說之 STARFEE（暫稱）	任天堂	3800 日圓	ACT
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC

Game Boy Advance

3 月發售預定

21 日	■BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	ARPG
	■全日本 GT 選手權	KEMCO	5200 日圓	RAC
	■TWENTY 之 HEARTY PARTY	KEMCO	4800 日圓	ACT
	■FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	5800 日圓	SPT
	■我是航空管制官	TAM	5800 日圓	SLG
	■SUPER MARIO ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800 日圓	ACT
	■爆熱躲避球 FIGHTERS	ATLUS	4980 日圓	SPT
	■PINOBEE 之大冒險	HUDSON	4800 日圓	ACT
	■桃太郎祭	HUDSON	5200 日圓	RPG
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE（暫稱）	KOANMI	5800 日圓（預定）	RAC
	惡魔城 DRACULA CIRCLE OF THE MOON	KONAMI	5800 日圓（預定）	ACT
	JGTO 公認 GOLF MASTER ～JAPAN GOLF TOUR GAME～	KONAMI	5800 日圓（預定）	SPT
	POWER PRO 君 POCKET 3	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
	PLAY NOVEL SILENT HILL	KONAMI	5800 日圓（預定）	AVG
	MONSTER GUARDIANS	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
	ADVANCE GT-A	MTO	4980 日圓（預定）	RAC
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800 日圓	RAC
	KURUKURU KURURIN	任天堂	4800 日圓	ACT
	拿破崙	任天堂	4800 日圓	SLG
	遊戲王 DUNGEON DICE MONSTERS	KONAMI	5800 日圓（預定）	TAB
	MR. DRILLER 2	NAMCO	4800 日圓	PUZ
	★CHU CHU ROCKET！	SEGA	4800 日圓	PUZ
	★J LEAGUE POCKET	KONAMI	5800 日圓	SPT

4 月發售預定

26 日	■GETBACKERS 奪還屋～地獄之丑角～（暫稱）	KONAMI	5800 日圓（預定）	RPG
	★耽美夢想	KONAMI	5800 日圓（預定）	不詳
	松本零士之 SPACE HEXITE X（暫稱）	JORDAN	價格未定	PUZ

5 月發售預定

	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG

6 月發售預定

	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	價格未定	SPT

2001 年發售預定

春	多拉 A 夢 綠之惑星心跳大救出	EPOCH 社	4800 日圓	ACT
	BOMBERMAN STORY	HUDSON	價格未定	ARPG
	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	無限奇行 ZERO TOURS	MEDIA RING	價格未定	RPG
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
夏	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	★PUYO PUYO（暫稱）	SEGA	價格未定	PUZ
	★SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）	價格未定	ACT	
2001 年	■MAIL CUTE	KONAMI	5800 日圓（預定）	ETC

發售日未定

	■STA-COMI	KONAMI	價格未定	SLG
	■GAME BOY WARS FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	森田將棋 ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	FIRE EMBLEM 暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SRPG
	TACTICS ORGE 外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	好朋友麻雀 KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	★MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG

Neo-Geo Pocket

3 月發售預定

29 日	■SUPER REAL 麻雀 PREMIUM COLLECTION	SNK	價格未定	TAB
	★PACHISLOT ARUZE 王國 POCKET e-CUP	SNK	3800 日圓	SLG

Wonder Swan

3 月發售預定

1 日	WIZARDARY SCENARIO 1 狂王之試練場	BANDAI	4500 日圓	RPG
8 日	Memories Off Festa	KID	4800 日圓（預定）	AVG
29 日	WILD CARD	SQUARE	4300 日圓	RPG
中旬	■DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500 日圓	SLG
3 月	■SD GUNDAM 英雄傳 ～騎士傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	■SD GUNDAM 英雄傳 ～武者傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	POCKET 內的多啦 A 夢	BANDAI	4500 日圓	ETC

4 月發售預定

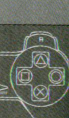
上旬	名偵探柯南 黃昏之王女（暫稱）	BANDAI	3980 日圓	AVG
下旬	KAPPA GAMES 三毛貓 HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	4300 日圓（預定）	AVG
	★HUNTER × HUNTER	BANDAI	4500 日圓	未定
	★MR DRILLER	NAMCO	4500 日圓	PUZ

5 月發售預定

下旬	爆雀 for WonderSwanColor（暫稱）	BANDAI	2980 日圓	TAB

發售日未定

	PRINCESS MAKER 做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500 日圓	SLG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG



WORDS FROM EDITORS 編聲人語

1 有很多話要說的MS——

◆與日本朋友渡過新年，總算不過不失。十分開心！^_^

◆不過她們回國後，筆者乘巴士回家時，竟然聽到全巴士內的人都是說日語……@_@;

◆新年後看見旁邊的小X仍然這麼空閒，實在有點羨慕……

◆在近這兩星期，發現旁邊的小X買下的新衣，竟與自己的一模一樣，還有幾天二人穿同一件衫……不經不覺變成了姊妹……（爆）

◆有很多計劃，但要大量金錢……可惡……

◆竟然能以19元的價錢把W GUNDAM ZERO CUSTOM抱回家，真開心！^_^

◆IKI：＞「山水有相逢 保重！」

2 KM2訓練繼續中的時雨

◆ 終於過埋惡魔城，最勁1 MISS，算係咁啦！

◆ 在完成其他低難度的歌曲後，再挑戰CYCLETRON！

◆ 《MAGIC》依然好玩，不過新SET《PLANESHIFT》相當的廢，不買為妙。

◆ 過年前先至中過一次招（感冒），今期臨尾趕稿時又中招！好彩唔算好嚴重……

◆ SEGA終於宣告停產DC，這絕對是件好事，否則破了產的話大家仲慘。

◆ 不過大川功會長你真的很有錢，UNLIMITED RESOURCES咁……

◆ 最近愛上了聽PORNO GRAFFITTI，《APPOLO》サイコー！！

3 隨風．暫時不願再瘋

※ 臨別秋波，又一戰友退下戰線。心中縱有不捨，但無奈人各有志，再多話語反成負慮，反正一切盡在不言中，祝君安好，但願他日再度把酒言歡。

※ 多愁善感的話語果然不適合隨風呢！無奈今次感觸特別深，誰知隨風可會有一天會重滔這覆轍？

※ 想說的話太多，真正可以啟齒的卻太少了。

※ 竟然在書尾才生病，而且更要玩「吸血鬼」，隨風想吐！

※ 有些事情，過去了就是過去了，再也不能補救

※《愛是…》很好聽，但若果愛情真的如它所說，那豈不是太沒趣了嗎？對愛情尋尋覓覓的人又算什麼？呆子嗎？

4 並不自虐的SAKURA KI

※ 最近很喜歡容祖兒的《痛愛》，由於日聽夜聽的關係，被某朋友認為我是「自虐」T_T

※ 如果把《痛愛》歌詞中的你和我換轉，豈非成了「虐待狂」@_@

※ 在下終於又被病魔打倒，雖然不算十分嚴重，可是仍要打針才能「復活」#︿#|

※ 除了在下之外，公司還有其他同事生病，在此希望各位同事身體健康︶︿︶

※ 在下不是傳播病毒的源體，不要把在下「不人道毀滅」︶︿︶

※「明日天地只恐怕認不出自己，仍未忘跟你約定假如沒有死」§～§

※「償還過才如願，要是未曾償清這心願」最近十分喜歡這兩句歌詞^_^

※ 如果對在下有什麼意見想講的話，請E-MAIL到sakurakibc@sinaman.com

5 吟悠詩人與睡公主

◆ 近來知道自己若能夠無牽無掛的話，最想做吟遊詩人，因為自己天性最愛自由自在。

◆ 吟遊詩人最喜歡的朋友一定是睡公主，為何？因為睡公主的性格和詩人同樣是悠悠懶洋洋呢！在公主身邊是需要這些人來哄自己的，而詩人也會因為公主看著這可愛的公主而覺得很有趣（笑）。

◆ 我覺得天空和海洋是分不開的東西，只喜歡一邊是不行的，因為要兩邊配合在一起才是最美的。

◆ 可憐的詩人因為房間要裝修的關係而睡眠不足，在原本充滿書籍的房間中生活，突然一夜變成空空如也。今詩人昨晚有去了陌生地方的感覺而睡不了，出到客廳發覺已經被自己的書籍重重包圍……

◆ 近來愛上玩三國志VII，這種可以玩很久的遊戲是詩人的至愛來。

◆ 在看了NBA的ALL STAR GAME之後，詩人決定要努力練習球技，當一個健康的男孩子。加上家附近有地方練習和近海，令人很想早起呢！

◆ 好同伴離開這裡去新的地方發展，我在這裡祝總陀主前程錦繡，我們一定會再見的，好好保重！

6 開始感到疲累的小璘——

☆這兩星期的寫網頁大計進展得非常順利，希望在不久的將來開站！

☆經常也重覆做著沒有結果的事，究竟這只是自己一廂情願，還是…是傻瓜？

☆不過，看著別人的願望已達成，自己也要努力一點！

☆在此祝IKI工作順利！

7 悶旦

◆不知何顧近期的心情非常差，很容易便發脾氣！

◆近兩場波都打和，真氣憤呢！

◆一個前鋒不懂把握機會入波又怎算是一個前鋒呢！

◆都不知為何，有些人可以約了人又去約第二個，然後同前者說「我突然唔得閒呀！」，竟然有這樣的人呢！我真心送他一句「為何那麼多人死，又不見你死呢！」

◆早前看完一隻VCD後，發覺有句說話非常精彩，就是「如果你沒有時間談情，就請你跟我去露營。」大家對這句有什麼感覺呀！

8 IKI：「TRY TO REMEMBER ONCE MORE！」

◆「那次我於餐廳的一角偷看你，這麼遠親你，我視作無比的福氣‥‥」

◆再次重遊舊地，昔日的回憶、感覺紛至沓來，可是怎恁再努力追溯，過去總是過去，正是「昨日之日不可留」；唯有珍惜眼前所有，以彌補當年悔咎之恨‥‥無論如何，容我向您說句「謝謝！」。

◆不經不覺，我在此間已渡過了42期的時光。

◆很懷念昔日唸書的日子。

◆雖然將要面對新的挑戰，但我還是蠻具信心的！

◆努力啊！GPPS編輯戰隊！不要輸啊～

P.S. 謝謝各位同事一直以來的照顧、幫忙，在此謹向MS、時雨、MARKS、SAKURA KI、咸旦仔、隨風、小悠、小璘等致以萬二分謝意！（排名不分先後）

9 MARKS踢波小記

手指數一數，筆者已經有三年沒有接觸過足球，而上星期天有幸與咸旦仔一同踢波。本應以為自己最適合打後衛位置，但殊不知成為了當日的神射手，而且更發覺打後衛並不是一件簡單的事，弄至全身大汗，氣也喘不過來。不過總而言之當日得到了很久沒有試過這麼爽快的感覺。

GAMEPLAYERS GROUP

online shopping

GAMEPLAYERS



E-CARD誕生

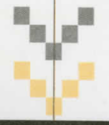
>> 每月贏取 GAMEBOY ADVANCE 或 WONDERSWAN COLOR

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售！

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 STREET FIGHTER 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用 GAMEPLAYERS E-CARD?

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD 系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點: gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子 旺角好景商場1樓
佳勁電子 灣仔188商場1樓
天朗書報社 灣仔188商場地下

gamePlayers.com.hk

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

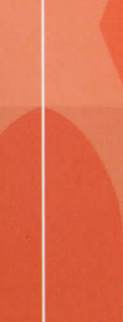
coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd



















GAMEPLAYERS GROUP

VOL.005

→ GAMEPLAYERS DC MAGAZINE

HUNDRED SWORDS™

NON-STOP NETWORK BATTLE

2001年3月31日DC停產！!
最強軟件生產商之誕生！?
追擊DC停產對遊戲業界之衝擊！

2001年2月7日
GAMEPLAYERS DC VOL.005
準時同大家見面

GAME DC PLAYERS